LA BIBLE DES POKES

1ère PARTIE DE A à L

joystick

HORS SERIE
SUPPLEMENT AU N° 8

ASTUCES
PATCHES
PLANS
CODES
TRUCS

POKES
LISTINGS
CHEAT MODE
SOLUCES
VIES INFINIES

AMIGA
ATARI ST
C64/128
CPC
MSX
SPECTRUM
PC
SEGA
NINTENDO
GAMEBOY
LYNX
MEGADRIVE
SUPER GRAFX
NEC

TU NE FERAS POINT DE GAME OVER

ALAIN BERTRAND

T 2788 - 9009 H - 40,00 F



BELGIQUE : 292 FB • SUISSE : 12 FS •
LUXEMBOURG : 288 FL • ISSN 0994-4559

DES MILLIERS D'ASTUCES, VIES INFINIES, SOLUTIONS ... POUR TOUS LES JEUX.

joystick

2 MAGAZINES EN 1





"LE" MENSUEL DES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

36-15 JOYSTICK

3000 VIES INFINIES A CONSULTER

EN VENTE CHAQUE MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

EDITO

Vous avez entre les mains l'arme ultime qui vous permettra - enfin - d'arriver au bout de tous les softs en votre possession. Du moins, vous en avez la moitié, puisque la seconde partie ne paraîtra qu'en décembre. Déjà, vous pourrez bidouiller, trafiquer et modifier tous les jeux dont le nom commence par une lettre entre A et L.

Ces trucs et astuces sont tirés en partie de Joystick, et sont en partie inédits. Doit-on vraiment vous rappeler que Joystick publie 32 pages d'astuces de toutes sortes tous les mois? Et que ceux qui ne l'achètent pas alors qu'ils ont un micro ou une console ne peuvent pas vraiment prétendre vivre avec leur temps ? Et qu'en plus, ceux qui n'achètent pas Joystick ont moins de chances de gagner au loto, selon les études du célèbre professeur Johnson du Massachussets (un fumiste) ?

Avant de vous lancer dans la grande aventure, lisez soigneusement les explications pour votre machine, sur la façon de mettre en œuvre certains des patches donnés ici. Vous gagnerez un temps précieux.

Rendez-vous le 4 décembre pour le volume M-Z...

Danboss et Danbiss

LA BIBLE DES POKES est un supplément au numéro 8 de JOYSTICK. 53 avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE LA DEFENSE, Tél : (1) 47 89 59 54 • JOYSTICK est une publication mensuelle éditée par LE GROUPE SIPRESS 177 rue Saint Honoré 75001 PARIS, Tél : (1) 42 96 55 59 • DIRECTEUR DE LA PUBLICATION : Marc Andersen • REDACTEUR EN CHEF : Henri Legoy • REDACTEUR EN CHEF ADJOINT : Michel Desangles • MAQUETTE : François Plassat • DIRECTION ARTISTIQUE : Pixel Press Studio • REASSORT des anciens numéros et ABONNEMENT : (1) 42 96 55 59 Huguette Uzan • DIRECTEUR DES VENTES : Promevente - Michel Iatca : (1) 45 23 25 60 Terminal : EB6 • PHOTOGRAVURE : Efa - Integraal • IMPRIMEUR : Jean Didier • DISTRIBUTION : Transports Presse • Commission paritaire : 70725 ISSN 0994-4559 - Dépôt légal à parution • Publication inscrite à l'OJD • PRIX EXCEPTIONNEL DE CE SUPPLEMENT AU NUMERO 8 DE JOYSTICK/LA BIBLE DES POKES/VOLUME 1 : 40F • COUVERTURE : Illustration Alain Bertrand.

COMMENT POKER

PETIT GLOSSAIRE GENERAL :

Patch : Un patch est un mot de jargon. C'est une suite de chiffres qui une fois traduit en langage informatique signifie quelque chose (c'est un peut comme le chinois). En recherchant ces chiffres (à la suite) sur votre jeu et en les remplaçant par d'autres chiffres, vous donnerez à votre jeu des vies infinies ou autre chose selon le jeu. Suivez les instruction donnez dans les trucs eux-mêmes).

Poke : C'est une instruction qui permet de mettre un chiffre ou plutôt une valeur dans une case mémoire de l'ordinateur. C'est un peut comme un facteur, il y à plusieurs adresse et donc il faut donner la bonne à l'ordinateur sinon cela ne marchera pas. Une fois la bonne adresse, il faut lui donner une enveloppe, ici ce sera une valeur, un chiffre... Par exemple Poke &6ØØØ,&C9 mettra la valeur &C9 à l'adresse mémoire &6ØØØ c'est pas compliqué... Ne cherchez pas à comprendre ce que cela signifie... Simplement il ne faut pas se tromper de valeur ou d'adresse...

Listings : C'est une suite d'instructions bizares que les informaticiens surnomment langage. Cette suite d'instructions forme un programme. Ce programme permet à la machine de comprendre ce que l'on veut faire. Ici, on veut lui faire mettre des vies infinies à des jeux. Bien sûr le programme n'est pas le même pour deux jeux différents.

AMIGA

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.
Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se réferer à la documentation car nous, au bureau,on n'en a pas ! C'est pas vrai, on vous baratine car on en a un, et même que la version qu'on a n'est pas définitive et nous attendons des nouvelles de ESAT SOFTWARE, pour pouvoir vous en parler. Alors tous ceux qui ont des Editeurs de secteurs seraient super sympas de nous écrire en nous donnant le nom de leur utilitaire, son éditeur..etc ,de façon à ce qu'on se le procure au plus vite et si vous avez des Editeurs de secteurs mais faisant partie du domaine public, envoyez les sur une disquette, on vous la renverra aussitôt ...cool les mecs ...cool !!!

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidement différents basic, le GFA BASIC et le AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA. Le GFA BASIC ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de lignes et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

AMSTRAD

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE «Nom» (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres).
Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur votre disquette ou votre cassette de jeu! Cela pourrait lui être fatal.
Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN»nom du jeu»). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sur, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'existent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD «Nom», insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites-le !

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste a changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire a chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). "5FDC", c'est l'adresse, et "C9" c'est le poke. Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment proceder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)
- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un poke entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur *
- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !

Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.
Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :
- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut a gauche de l'écran

Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-après.

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.
Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.
Voici la marche a suivre :
- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu «MODES», choisissez «EDITION DISQUE»
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu «FONCTIONS», choisissez «RECHERCHER»
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : «Piste XX non formatée», reprenez «EDITION DISQUE», et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : «Secteur trop grand réduit a &4ØØØ», arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait grâvement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

COMMENT POKER

ATARI

METHODE D'UTILISATION DES POLY-ROUTINE 88/89

Le principe est le même que l'utilisation des fichiers éditeur donc référez vous à celle-ci. Seul le nom change. Il vous suffira toujours de recoller les petits bouts de programme à la suite de la grosse Poly-Routine pour obtenir un listing complet qui fonctionnera pour un jeu donné.

```
"
" Poly-routine '88
"
Do
  Read A$
  Exit If A$=»***»
  C$=Mki$(Val(«&H»+A$))
  B$=B$+C$
Loop
"
Data 6Ø1A,ØØØØ,ØØE4,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data ØØØØ,FFFF,4FFA,Ø1FE,2F3C,ØØØØ
Data Ø3ØØ,487A,FEF4,4267,3F3C,ØØ4A
Data 4E41,4FEF,ØØØC,487A,ØØ64,3F3C
Data ØØØ9,4E41,5C8F,3F3C,ØØØ7,4E41
Data 548F,4267,487A,ØØ4A,3F3C,ØØ4E
Data 4E41,41FA,ØØ68,3Ø18,CØFC,ØØØ6
Data D1CØ,487A,ØØ37,487A,ØØ33,2FØ8
Data 2F3C,ØØ4B,ØØØ3,4E41,4FF9,ØØØ7
Data 7FFØ,2F4Ø,ØØØ4,224Ø,43E9,Ø1ØØ
Data 41FA,ØØ3A,3Ø18,534Ø,2458,D5C9
Data 3498,51C8,FFF8,4ED1,2A2E,2AØØ
Data 1B63,Ø71B,62Ø6,1B45,1B59,2A2D
Data 4A6F,7973,7469,636B,2Ø48,6562
Data 646F,Ø7ØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

MÉTHODE D'UTILISATION DES LISTINGS "NORMAUX"

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (click, click avec la souris) dessus comme pour un programme normal, Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu original...

LES EDITEURS DE SECTEURS

MUTIL

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes debutant,son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enleverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplaçer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Ceci fait, vous selectionnerez l'option «éditer disquette» (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option «éditer fichier»).
Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton "SEARCH", et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton "EXIT". L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre "Yes".

Attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

DISCO-SCOPIE

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de

```
"
" Poly-routine II '89
"
Do
  Read A$
  Exit If A$=»***»
  C$=Mki$(Val(«&H»+A$))
  B$=B$+C$
Loop
"
Data 6Ø1A,ØØØØ,Ø18Ø,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data ØØØØ,FFFF,487A,ØØE6,3F3C,ØØØ9
Data 4E41,3F3C,ØØØ7,4E41,4267,487A
Data ØØF7,3F3C,ØØ4E,4E41,41FA,ØØF2
Data 3Ø18,CØFC,ØØØ6,DØCØ,4267,2FØ8
Data 3F3C,ØØ3D,4E41,3FØØ,487A,Ø1CA
Data 2F3C,ØØØØ,8ØØØ,3FØØ,3F3C,ØØ3F
Data 4E41,4FEF,ØØØC,3F3C,ØØ3E,4E41
Data 4FF9,ØØØ7,FFFØ,4DFA,Ø1A8,41EE
Data ØØ38,43FA,FFAØ,7Ø1A,32D8,51C8
Data FFFC,32FC,4E75,243C,ØØØØ,Ø2ØØ
Data 262E,ØØØ2,Ø483,ØØØØ,ØØ44,41EE
Data ØØ1C,43EE,ØØ6Ø,61ØØ,FF78,2Ø6E
Data ØØØ2,4DEE,ØØ1C,D1CE,43EE,Ø9E8
Data 2288,4EAE,Ø352,4EAE,ØØ8E,4EAE
Data ØØEØ,4EAE,Ø1D2,41FA,FF54,2ØØE
Data 9Ø88,916E,Ø26Ø,916E,Ø232,916E
Data Ø2B8,41FA,FE4Ø,2F48,ØØØ4,4EAE
Data Ø1FE,4EAE,Ø25A,43E9,ØØ1C,41FA
Data ØØ3C,3Ø18,534Ø,2458,D5C9,3498
Data 51C8,FFF8,4EAE,Ø28C,1B63,Ø71B
Data 62Ø6,1B45,1B59,2A2C,4A6F,7973
Data 7469,636B,2Ø48,6562,646F,2Ø49
Data 49Ø7,ØØØØ,ØØØØ,ØØ2A,2E2A,ØØØØ
```

programme qui y sont inscrits.

Pour les heureux possesseurs de Disco-Scopie, voici la méthode à suivre pour patcher vos disquettes.

Démarrer le soft en cliquant sur «SCOPIE.PRG». Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionner l'option «Recherche disque»... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton "Chaîne hexa". Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton "Valider". L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle ci. Cliquez sur le bouton "Editer", et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton "insertion", un nouvel icône apparaît. Cliquez sur le bouton "Hexa". Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche. Modifier les octets, et appuyez sur la touche "CLR HOME" (surtout pas "RETURN"). Allez dans le menu écriture. Selectionnez secteur et validez l'écriture.

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez éteindre votre bécane pour délirer avec les vies infinies de JOYSTICK.

DISK DOCTOR

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide... Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette* à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu «FILE». Choisir l'option «OPEN DISK», Sélectionnez le drive. Dans le menu «MOVE», choisir l'option «SEARCH». Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs. Aller dans le menu «SECTOR» et choisir l'option «WRITE SECTOR TO DISK». Voilà, maintenat éclatez-vous!

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisemment celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit «secteur non trouvé» ou un message du même genre, reéssayer en mettant 1Ø secteurs au formattage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

MÉTHODES POUR UTILISER NOS LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fournit avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. Le ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ":".

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver pas comme DANBOSS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction "RUN", Après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge.

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier ".PRG" qui devra être éxécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire "AUTO", auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette.

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

INDEX

L'INDEX DES SOFTS CONSOLES EST EN PAGE 179



720°

CPC

```
1 'Vies infinies sur 72Ø° version Disquette
1Ø Y=Ø:RESTORE 3Ø:FOR X=&42ØØ TO &4386:READ A:Y=Y+A:POKE X,A:NEXT
2Ø IF Y=37465 THEN 25Ø ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
3Ø DATA 254,Ø,32,3,195,59,67,254,1,32,7,221,54,15,246,14,16,2Ø1,254,2
4Ø DATA 32,7,221,54,12,249,14,13,2Ø1,254,3,32,15,221,54,3Ø,233,221,126
5Ø DATA 12,214,16,221,119,12,14,31,2Ø1,254,4,32,7,221,54,17,246,14,18
6Ø DATA 2Ø1,254,5,32,7,221,54,16,246,14,17,2Ø1,254,6,32,7,221,54,13
7Ø DATA 248,14,14,2Ø1,254,7,32,7,221,54,27,238,14,28,2Ø1,254,8,32,7
8Ø DATA 221,54,14,247,14,15,2Ø1,254,9,32,7,221,54,35,192,14,36,2Ø1,254
9Ø DATA 1Ø,32,19,221,229,225,17,6,Ø,25,124,214,16,221,117,21,221,119
1ØØ DATA 22,14,23,2Ø1,254,11,32,19,221,229,225,17,6,Ø,25,124,214,16,221
11Ø DATA 117,2Ø,221,119,21,14,22,2Ø1,254,12,32,19,221,229,225,17,7,Ø,25
12Ø DATA 124,214,16,221,117,16,221,119,17,14,18,2Ø1,254,13,32,15,221
13Ø DATA 126,3,214,16,221,119,3,221,54,26,233,14,27,2Ø1,221,54,29,32
14Ø DATA 221,54,3Ø,235,14,31,2Ø1,243,33,57,125,17,57,93,Ø,1,Ø,13,237
15Ø DATA 176,33,54,1Ø9,17,55,1Ø9,1,Ø,16,54,Ø,237,176,54,195,35,54,52,35
16Ø DATA 54,67,33,213,66,17,57,1Ø9,1,13,Ø,237,176,33,64,1Ø9,54,235,33
17Ø DATA 8Ø,125,17,8Ø,1Ø9,1,21,Ø,237,176,33,255,64,221,33,88,125,35,229
18Ø DATA 126,2Ø5,Ø,66,221,229,225,93,124,214,16,87,6,Ø,221,9,237,176
19Ø DATA 237,115,Ø,64,195,57,1Ø9,237,123,Ø,64,225,24,222,225,237,75,2
2ØØ DATA 64,217,195,137,19Ø,34,215,66,124,214,16,1Ø3,34,251,66,34,5Ø,67
21Ø DATA 229,124,214,16,1Ø3,34,218,66,225,43,43,43,34,227,66,35,34,23Ø
22Ø DATA 66,17,9,Ø,25,34,3,67,17,16,Ø,25,34,11,67,17,Ø,16,25,34,8,67,17
23Ø DATA 8,Ø,25,34,23,67,243,217,237,67,2,64,2Ø1
25Ø Y=Ø:X=&41ØØ:RESTORE 29Ø:WHILE A$<>"ØØ"
26Ø READ A$:Y=Y+VAL("&"+A$):POKE X,VAL("&"+LEFT$(A$,1))
27Ø POKE X+1,VAL("&"+RIGHT$(A$,1)):X=X+2:WEND
28Ø IF Y=1984 THEN 3ØØ:PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
29Ø DATA 18,65,BD,91,B3,21,34,D1,CE,25,4B,7A,54,91,54,1A,61,BØ,ØØ
3ØØ Y=Ø:RESTORE 33Ø:FOR .X=&BE8Ø TO &BE99
31Ø READ A:POKE X,A:Y=Y+A:NEXT
32Ø IF Y=3Ø34 THEN 35Ø:PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
33Ø DATA 33,65,114,2Ø5,68,67,195,213,66,33,146,19Ø,34,195,119,195,21Ø,117,33
34Ø DATA 184,128,54,Ø,195,16Ø,15
35Ø MEMORY &1FFF:LOAD"DISK"
36Ø MODE 1:PRINT"PATIENCE JE REFLECHI !"
37Ø CALL &BE8Ø
```

C64

```
1 REM Temps et tickets infinis sur 72Ø°
1Ø FOR I=1536 TO 16ØØ:READ A:POKE I,A-5:NEXT:POKE 157,128:SYS 1536
2Ø DATA 37,1Ø9,23Ø,174,21,146,61,13,174,11,146,62,13,81,21,13,174
3Ø DATA 34,146,47,6,174,11,146,48,6,81,5,6,174,47,146,229,9,174,11
4Ø DATA 11,146,23Ø,9,81,5,9,174,178,146,33,34,146,94,36,146,248,37
5Ø DATA 146,24,39,146,221,26,146,118,37,81,85,13
```

C64

● Pour pouvoir acheter tout ce que tu veux :
POKE 1182Ø,173
POKE 7672,24Ø
POKE 7673,42
POKE 8224,2Ø8
POKE 8225,42
POKE 8582,24Ø
POKE 8583,42
POKE 8878,24Ø
Pour avoir du temps inifni :
POKE 5592,173
POKE 7452,173
POKE 8Ø25,173
POKE 8435,173

SPECTRUM

● POKE 41918,Ø
Et un petit poke de
(Stéphane DA SILVA GOMES)

4X4 OF ROAD RACING — CPC

Vies infinies : rechercher les octets 21 A4 1C 35 F2 et les remplacer par 21 A4 1C ØØ F2
POKE &2D3C,Ø
(Patrice MAUBERT)

```
10 REM Vies infinies sur 4x4 OFFROAD RACING version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7ØØØ:MODE 1:BORDER Ø:L=1ØØ
40 FOR N=&77B8 TO &7A3A:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+1
50 IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 8Ø
60 IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
70 S=Ø:B=Ø:N=N-1:L=L+1Ø
80 NEXT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":OUT &FA7E,1
90 PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE...":CALL &BBØ6:MODE Ø
100 CALL &77B8
110 DATA F3,DD,21,1F,7A,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,41
120 DATA ØC,7A,5D,CD,E3,78,21,Ø6,7A,35,CA,73,78,DD,7E,ØØ,F7
130 DATA 32,5F,78,DD,23,DD,7E,ØØ,32,4A,78,DD,23,DD,7E,ØØ,B9
140 DATA 32,51,78,32,62,78,DD,23,DD,23,DD,23,CD,6F,79,22,E4
150 DATA FE,79,ED,43,FC,79,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,53
160 DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,5E
170 DATA 1Ø,F9,22,Ø1,7A,43,E1,78,32,ØØ,7A,B7,28,Ø7,C5,CD,6C
180 DATA 7A,78,C1,1Ø,F9,ED,5B,Ø1,7A,7A,B3,28,ØD,ED,53,Ø3,2B
190 DATA 7A,CD,7A,78,21,FF,FF,22,Ø3,7A,2A,FE,79,ED,5B,FC,E4
200 DATA 79,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,Ø6
210 DATA 7A,B3,2Ø,F3,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F
220 DATA 1B,7A,B3,2Ø,F3,CD,A3,79,C3,CE,77,AF,32,3C,2D,C3,61
230 DATA 31,23,3A,ØD,7A,C6,C1,4F,3A,ØC,7A,47,CD,A6,78,D2,B5
240 DATA BA,77,3A,ØD,7A,3C,32,ØD,7A,FE,ØA,CØ,E5,AF,32,ØD,88
250 DATA 7A,3A,ØC,7A,3C,32,ØC,7A,5F,CD,E3,78,E1,C9,D5,E5,21
260 DATA 79,32,1A,7A,32,1C,7A,78,32,18,7A,Ø1,7E,FB,21,16,F8
270 DATA 7A,1E,Ø9,CD,Ø3,79,E1,ED,5B,Ø3,7A,CD,23,79,E5,CD,B2
280 DATA 3D,79,E1,D1,3A,ØF,7A,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,1Ø,7A,FE,8Ø,DF
290 DATA 2Ø,Ø7,3A,11,7A,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,ØF,AØ
300 DATA CD,58,79,AF,CD,58,79,7B,CD,58,79,3E,Ø8,CD,58,79,EF
310 DATA CD,3D,79,3A,ØF,7A,E6,2Ø,28,F1,C9,7E,CD,58,79,23,74
320 DATA 1D,2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,12,79,E6,ED
330 DATA 2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,23,79,27
340 DATA E6,2Ø,C8,7A,B3,2Ø,ED,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,33,79,91
350 DATA E6,2Ø,2Ø,F3,C9,21,ØF,7A,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,E2
360 DATA 78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,EF
370 DATA F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,ØØ,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,6E
380 DATA Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,8A
390 DATA 23,DD,4E,ØØ,DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,E5,DD,6E,ØØ,DD,85
400 DATA 23,DD,66,ØØ,DD,23,22,F7,79,E1,DD,7E,ØØ,32,F9,79,DF
410 DATA DD,23,DD,7E,ØØ,32,FA,79,DD,23,C9,3A,FA,79,B7,28,5D
420 DATA 2A,2A,FE,79,E5,ED,5B,FC,79,D5,19,ED,5B,F7,79,A7,C3
430 DATA ED,52,22,F5,79,E5,D1,C1,E1,3A,F9,79,CD,D4,79,2A,21
440 DATA F7,79,22,FC,79,2A,F5,79,22,FE,79,C9,F3,32,DA,79,82
450 DATA 7E,FE,ØØ,28,Ø9,12,13,23,ØB,78,B1,2Ø,F3,C9,ØB,ØB,2Ø
460 DATA C5,23,7E,47,23,7E,12,13,1Ø,FC,C1,18,EA,ØØ,ØØ,ØØ,47
470 DATA ØØ,ØØ,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø3,Ø2,Ø8
480 DATA Ø3,Ø4,Ø5,Ø6,ØØ,ØØ,Ø1,4Ø,8Ø,ØØ,6F,3Ø,D9,Ø1,4C,ØØ,9A
490 DATA 6F,ØØ,D9,Ø2,D9,14,FF,Ø8,ØB,DF,6Ø,33,97,E8,D5,1E,34
500 DATA 72,4Ø,F5,4Ø,63,Ø1,CA,37,Ø2,3C,98,1Ø,BB,51,Ø3,61,A7
510 DATA Ø3,16,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,1A
```

3D STARSTRIKE — CPC

```
10 REM 3D STARTRIKE VERSION CASSETTE
20 REM DE DIEGO PRADOS
30 MODE Ø:MEMORY 5ØØØ
40 LOAD"!SETUP.BIN":CALL 365Ø6
50 LOAD"!CODE.BIN":POKE 9271,22Ø+9
55 POKE 15Ø77,19Ø+5:POKE 15Ø78,24Ø+2
60 POKE 15Ø79,5Ø+8:CALL 1Ø14Ø
```

3D FIGHT — CPC

```
10 REM Vies infinies version K7 & DK
20 OPENOUT "JOY":MEMORY &3E7:CLOSEOUT
30 LOAD "3dfight.bin"
40 POKE &C17,255
50 CALL &5DCØ
```

En édition fichier, on sélectionne le fichier le plus gros en Ko. Les différents blocs apparaissent alors. Pour qu'il n'y ait pas de probléme au niveau des versions, il faut sélectionner le troisième bloc, sur la première ligne, en lisant de la gauche vers la droite. Puis en adresse ØØAF, remplacer Ø4 par FF et le tour est joué.
(Mickaël DUCHENE)

3D STARFIGHTER — CPC

```
10 REM Vies infinies pour 3D STARFIGHTER
15 REM version Casette de Patrick FUNARO
20 FOR I=&BEØØ TO &BE5B
30 READ A:POKE I,A:B=B+A
40 NEXT I
50 IF B<>9269 THEN PRINT "ERREUR":END
60 MEMORY &3ØØØ:LOAD"":CALL &BE14
70 DATA 243,221,33,Ø,191,17,71,Ø,2Ø5
80 DATA 1Ø3,187,33,55,19Ø,34,58,191
90 DATA 195,Ø,191,33,118,58,54,195
100 DATA 35,54,42,35,54,19Ø,33,64
110 DATA Ø,229,33,Ø,187,229,195,75
120 DATA 58,62,69,5Ø,75,Ø,62,153
130 DATA 5Ø,78,Ø,243,241,2Ø1,33,62
140 DATA 19Ø,229,195,55,189,33,16,154
150 DATA 34,23,127,34,6Ø,127,62,234
160 DATA 5Ø,31,127,5Ø,39,127,62,235
170 DATA 5Ø,27,127,62,Ø,5Ø,224,126
180 DATA 195,226,131
```

5ème AXE — CPC

```
10 REM Energie infinie sur 5eme AXE version Disk
20 REM Pour le pack 'MEGAPACK'
30 REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
40 OPENOUT"TB":MEMORY &EFF:CLOSEOUT:LOAD"1:DISC"
50 POKE &5A2F,&9A:CALL &FØØ
```

1942

Pour avoir les vies infinies:
POKE 47ØØ7,255
(Xavier TARDY)
SPECTRUM

Vies infinies:
POKE 58Ø6,234:
POKE 58Ø7,234
Execution:
SYS 264Ø
C64

10TH FRAME

Pour avoir l'invulnérabilité et un jeu plus façile:
POKE 27Ø18,169
POKE 26Ø88,219
POKE 26Ø89,97
POKE 26121,9Ø
POKE 26122,125
POKE 26121,74
SYS 2512
(Régis LYARD)
C64

ST

Pour faire à tous les coups un "strike": Sélectionne le niveau professionnel. Le curseur doit se trouver devant les quilles, entre celles du milieu et la première de droite. Appuie sur le bouton et maintiens la pression tant que la boule n'a pas roulé. Cette manoeuvre te permettra de réaliser le score de 3ØØ.

1943

SPECTRUM

```
10 REM TOUT A L'INFINI POUR 1943
20 REM VERSION SPECTRUM
30 BORDER Ø:PAPER Ø:INK 7:CLS
4Ø CLEAR 24999:POKE 23658,8
5Ø LOAD""SCREEN$
6Ø LOAD""CODE
7Ø FOR I=1 TO 3:READ A,B:POKE A,B:NEXT
9Ø READ C,D:RANDOMIZE USR C
1ØØ DATA 48721,2Ø1,53114,Ø,53158,Ø,25593,37
```

C64

```
 1 REM ENERGIE ET MUNITIONS INFINIES
 2 REM POUR 1943 VERSION COMMODORE
1Ø B=Ø:FOR I= 1348 TO 1388 :READ A:B=B+A:POKE I,A-5:NEXT
2Ø IF B<> 3882 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
3Ø SYS 544
4Ø DATA 37,91,25Ø,174,13,146,213,13,174,63
5Ø DATA 146,214,13,81,21,13,174,66,146,7Ø
6Ø DATA 36,174,7,146,71,36,81,5,36,174
7Ø DATA 194,146,53,141,81,5,133,79,73,88
8Ø DATA 74,79,89
```

C64

```
1Ø REM Vies infinies pour 1943
2Ø FOR I=Ø TO 39:READ C:A=C-1Ø:POKE I+44,A
3Ø B=B+A:NEXT I
4Ø IF B<>3677 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø PRINT "METTEZ VOTRE ORIGINAL ET APPUYER SUR RETURN"
7Ø INPUT A$
8Ø SYS 544
9Ø DATA 42,96,255,179,18,151,218,18,179,68,151,219,18
1ØØ DATA 86,26,18,179,71,151,75,41,179,12,151,76,41,86
11Ø DATA 1Ø,41,179,199,151,58,146,86,1Ø,138,84,78,93
```

ST

```
Tape ce listing en STOS BASIC.
   1 REM Vies infinies et bombes illimitées pour 1943
    3 REM de Frédéric PAUCHET
  1Ø KEY OFF : HIDE : CLS
  2Ø PRINT "1943"
1ØØ A$=SPACE$(53645)
11Ø AD=VARPTR(A$) : AF=AD+53645
12Ø BLOAD "SND1.PIN",AD
13Ø LOCATE 2,7 : PRINT "SMART BOMBES ILLIMITEES ? ";
135 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 135
14Ø A$=UPPER$(A$) : PRINT A$ : IF A$<>"O" THEN 18Ø
15Ø POKE AD+272Ø4,$6Ø : POKE AD+272Ø5,$1E
16Ø POKE AD+27342,$6Ø : POKE AD+27343,$4
17Ø GOTO 2ØØ
18Ø POKE AD+272Ø4,$4A : POKE AD+272Ø5,$39
19Ø POKE AD+27342,$53 : POKE AD+27343,$39
2ØØ LOCATE 2,1Ø : PRINT "VIES INFINIES ? ";
21Ø A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 21Ø
22Ø A$=UPPER$(A$) : PRINT A$ : IF A$<>"O" THEN 28Ø
25Ø POKE AD+8568,$6Ø : POKE AD+8569,$6
26Ø POKE AD+1ØØ22,$6Ø : POKE AD+1ØØ23,$4
27Ø GOTO 5ØØ
28Ø POKE AD+8568,$4 : POKE AD+8569,$39
29Ø POKE AD+1ØØ22,$53 : POKE AD+1ØØ23,$39
5ØØ BSAVE "SND1.PIN",AD TO AF
```

CPC

● Pour avoir les vies infinies:
POKE &7A21,Ø
Pour avoir les loopings infinis:
POKE &89CB,Ø
(Patrice MAUBERT)

● Pour que votre avion dure plus longtemps, prenez l'option deux joueurs, ainsi les avions ennemis tireront sur l'avion N°2 et beaucoup moins sur vous. Vous pourrez ainsi, vous chargez de les descendre sans trop de problèmes. (XIRADAKIS)

C64

● Pour avoir des vies infinies et accélerer le jeu, il suffit de charger le jeu, faire un reset puis taper:
POKE 3395,169
POKE 67Ø4,96
POKE 67Ø7,96
SYS 111Ø9

CPC

```
l'Energie infinie pour 1943 version Disquette de Cyrille et Eric
1Ø MODE Ø:OUT &FA7E,1:READ a$:WHILE a$<>"OK":a%=VAL("&"+a$):POKE &A173+i,a%:s=s+a%:i=i+1
2Ø READ a$:WEND:POKE &A172,&F3:IF S<>96264 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
3Ø FOR i=&A6ØØ TO &A617:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:CALL &A172
4Ø DATA DD,21,85,A4,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,57,A4,5D,CD,9C,A3,21,55,A4
5Ø DATA 35,CA,88,A2,21,56,A4,35,2Ø,17,21,2B,AØ,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
6Ø DATA F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,15,A3,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23
7Ø DATA DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,54,A2,DD,23,DD,7E,ØØ,32,3E,A2,DD,23,DD,7E,ØØ
8Ø DATA 32,45,A2,32,57,A2,DD,23,DD,7E,ØØ,32,7D,A2,DD,23,DD,7E,ØØ,32,7E,A2,DD,23
9Ø DATA 22,4D,A4,ED,43,4B,A4,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
1ØØ DATA 1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9,22,5Ø,A4,43,E1,78,32,4F,A4,B7,28,Ø7,C5
11Ø DATA CD,1D,A3,C1,1Ø,F9,ED,5B,5Ø,A4,7A,B3,28,ØD,ED,53,52,A4,CD,1D,A3,21,FF,FF
12Ø DATA 22,52,A4,2A,4D,A4,ED,5B,4B,A4,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
13Ø DATA 1B,7A,B3,C2,43,A2,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,55,A2
14Ø DATA ED,4B,4D,A4,ED,5B,4B,A4,21,ØØ,ØØ,ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,6E
15Ø DATA A2,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,92,A2,C3,88,A1,CD,D2,A3,31,F8,BF,F3,C3,ØØ,A6,CD
16Ø DATA 86,A3,F3,21,98,A2,AF,77,2B,7C,B5,C2,99,A2,21,15,A3,AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø
17Ø DATA F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD,F7,A2,3E,Ø5,ØE,ØA,CD,F7,A2,3E,ØA,ØE,ØF,CD,F7,A2
18Ø DATA Ø1,E2,Ø4,CD,F1,A2,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,F7,A2,3E,ØA,ØE,ØF,CD,F7,A2,Ø1,C4,Ø9,CD
19Ø DATA F1,A2,1D,2Ø,D5,21,EC,A2,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89,7F,ED,49,ØB,78
2ØØ DATA B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6,CØ,ED,79,E6,3F,ED,79,Ø6,F4,ED,49
21Ø DATA Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9,3A,58,A4,C6,C1,4F
22Ø DATA 3A,57,A4,47,CD,49,A3,D2,95,A2,3A,58,A4,3C,32,58,A4,FE,Ø9,CØ,E5,AF,32,58
23Ø DATA A4,3A,57,A4,3C,32,57,A4,5F,CD,9C,A3,E1,C9,D5,E5,79,32,65,A4,32,67,A4,78
24Ø DATA 32,63,A4,Ø1,7E,FB,21,61,A4,1E,Ø9,CD,D9,A3,E1,ED,5B,52,A4,CD,F9,A3,E5,CD
25Ø DATA 15,A4,E1,D1,3A,5A,A4,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,5B,A4,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,5C,A4,B7,CØ,37
26Ø DATA C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,3Ø,A4,CD,15,A4,3E,Ø7,CD,3Ø,A4,AF,CD,3Ø,A4,18
27Ø DATA 1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,3Ø,A4,AF,CD,3Ø,A4,7B,CD,3Ø,A4,3E,Ø8,CD,3Ø,A4,CD,15
28Ø DATA A4,3A,5A,A4,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A
29Ø DATA B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,3Ø,A4,23,1D,2Ø,F8,C9,ØC
3ØØ DATA 7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,E8,A3,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78
31Ø DATA F2,F9,A3,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,F2,A3,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,ØA,A4,E6,2Ø,C2,Ø6
32Ø DATA A4,C9,21,5A,A4,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78
33Ø DATA E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,C3,95,A2,F1,ØC,ED,79,ØD,3E
34Ø DATA Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø5,Ø2,ØØ,ØØ,Ø7,DC
35Ø DATA 32,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø2,C9,2A,FF,28,43,29,2Ø,31,39,38,37,2Ø
36Ø DATA 41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,ØØ,Ø8,ØØ,CØ,ØØ,4Ø
37Ø DATA 72,7E,AØ,BØ,F1,DC,ØØ,ØØ,Ø1,59,1C,41,8F,3Ø,ØØ,Ø1,3Ø,75,A3,1B,81,2D,7C,3Ø
38Ø DATA 76,2F,26,AB,AF,B9,CF,68,OK
39Ø DATA 21,46,7d,36,ØØ,23,36,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,DC,ØØ
```

A

A 320

CPC

1ère partie:
.Commencer par ouvrir la malette afin de prendre la clé de la voiture et de l'insérer à droite du volant.
.Cliquer sur le milieu des portes de l'ascenseur.
.Appuyer sur les boutons d'appel de l'ascenseur.
.Demander le 1er étage.
.Sélectionner le menu des déplacements et aller à la salle de météorologie.
.Cliquer le personnage.
.Cliquer l'écran et relever les numéros de vol et les canaux respectifs.
.Aller au bureau de la compagnie.
.Cliquer le personnage; noter le numéro de vol et le code d'accès à la salle privé.
.Prendre la porte du fond.
.Aller au restaurant (à gauche quand vous êtes dans le grand hall)
.Inspecter la table au milieu de l'écran pour récupérer des indices et les noter .Revenir en arrière 2 fois.
.Cliquer la porte dans le hall.
.Aller dans la salle privée.
.Composer le code.
.Aller aux pistes
.Si vous arrivez au moment de l'embarquement de votre vol, cliquer l'accès aux pistes, sinon attendez.
.Monter dans l'autocar.
.Cliquer le cokpit l'A32Ø.
.Vous êtes maintenant dans l'appareil et n'avez plus qu'à vous rendre dans le poste de pilotage pour que commence la seconde partie de cette aventure qui est une simulation de vol. Je vais vous donner maintenant quelques indications pour les 2 parties suivantes.

2ème partie
Mettez pleine puissance pour le décollage et rentrez le train dès que possible.
Lorsque le border rouge s'allume, cela veut dire qu'il y a un appel radio pour vous; mais attention! Pour aller chercher le message, il faut que vous soyez en pilotage automatique et que l'avion soit bien plat. Vous allez avoir 3 ordres à exécuter: le premier vous donne un cap et une altitude, le second une autre altitude et le dernier un autre cap. Puis c'est l'intervention de pirate qui vous indiquera où atterrir. L'atterrissage est un moment délicat: juste avant d'atterrir, il faut que votre 35Ø-4ØØ km/h, soit une puissance d'à peu près 4Ø%. Quand la vitesse est inférieure à 35Ø km/h, sortir le train et diminuer la puissance à Ø puis le maintenir. Le pirate fait alors descendre les passagers sur l'île et vous laisse dans l'avion. Vous devez alors faire trop vite: allez dans les toilettes où se trouve un message, utilisez votre carte de crédit pour la rouvrir. Il vous faut prendre un masque dans la cuisine, déclencher le S.O.S et vous précipiter hors de l'avion. Vous êtes maintenant dans la 3ème partie.

3ème partie
Vous découvrez une maison dans laquelle il rentre par la porte sur le côté après avoir bien pris soin de mettre votre masque car un gaz mortel se trouve à l'intérieur. Prendre le pistolet que vous trouvez et cliquer sur la tâche que vous apercevez sur le mur du fond. Vous aurez à composer un code de 5 chiffres intercepté pendant le vol en écoutant la fréquence du pirate. Vous vous retrouverez alors dans le noir
(Fabrice HADDOU)

● Pour parvenir au cap, il faut s'approcher le plus près possible de l'altitude désirée. Exemple: si le cap est de 58: stabiliser l'avion à l'horizontal, et pour arriver à l'altitude voulue, bouger la manette de haut en bas pour ne pas faire bouger le cap. Et lorsque l'on arrive à l'altitude souhaitée, mettre le VSI à zéro.(Antony IGLESIAS)

```
1 REM Pour accéder directement à la phase simulation
2 REM pour A32Ø version Disquette de Nicolas LE BRUN
1Ø MEMORY 25999:POKE 997,1:POKE 998,1:POKE 999,1
2Ø LOAD"VOLAVION.BIN",26ØØØ:CALL 26ØØØ:LOAD"A321.BIN"
3Ø CALL 27ØØØ:LOAD"A322.BIN":CALL 28ØØØ
4Ø REM *** A la demande du chenal, tapez 1 ***
```

TOUS A VOS CODES !

● Pour les lecteurs qui ont des problèmes de code, en voici la liste:

Vol	Code d'accés de la salle privée et de l'ascenseur	Chanel
2Ø4	5Ø67	1
32Ø	1164	2
4Ø4	4752	3
328	3289	4
421	3771	5
944	7Ø07	6
959	1357	7
747	647Ø	8

Il n'y en a que huit, donc en trouvant le code d'accès, vous trouverez le vol et le CH. Pour ceux qui sont allés au bureau de la compagnie retournez au restaurant, la serveuse vous donnera votre portefeuille,et vous y trouverez une inscription sur la table: New York FM 1295, qui vous servira dans le cockpit pour régler la fréquence radio pour recevoir un message. (Pascal GEROT)

ACTION BIKER

C64

```
1 REM Vies et carburant infinis sur ACTION BIKER
10 POKE 53280,0:POKE 53281,0:POKE 646,1
20 FOR I=272 TO 361:READ A:POKE I,A-5:NEXT
30 SYS 272:LOAD
40 DATA 167,32,165,6,147,45,8,145,46,8,101
50 DATA 178,260,7,245,245,174,53,146,164
60 DATA 7,174,6,146,165,7,167,242,165,251
70 DATA 213,233,174,66,146,180,8,174,6,146
80 DATA 181,8,81,204,7,174,178,146,9,70
90 DATA 146,204,72,37,79,8,77,170,178,206
100 DATA 8,213,17,170,177,238,180,206,7,181
110 DATA 9,109,166,177,101,109,101,79,88,75
```

● Pour avoir 255 vies : Poke 19287,47 sys 13312 (Olivier BRENIER)

ADVANCED RUGBY SIMULATOR

ST

● Après avoir marqué un essai, appuyez sur F1 au lieu de feu.Vous revenez ainsi au match, mais si maintenant vous pressez feu, un autre essai sera additionné à votre score.Vous pouvez le faire jusqu'à ce que vous soyez plaqué.
(DARMON)

AFTER BURNER

CPC

```
10 REM Choix des vies et missiles infinis Version Disk de S.L
20 MODE 2
30 RESTORE 100:FOR I=&A300 TO &A450:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
40 INPUT"COMBIEN DE VIE VOULEZ-VOUS(0-90):";V:POKE &A32D,V
50 POKE &A332,0:CLS:PRINT"mets la disquette original"
60 PRINT"et appuis sur une touche...":CALL &BB06:MODE 0
70 RESTORE 90:FOR i=0 TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"+a$):NEXT
80 CALL &A300
90 DATA 0,1,2,a,14,1a,9,12,18,f,6,d,3,c,8,8
100 DATA 01,7E,FA,3E,01,ED,79,F3,21,00,C0,16,03,1E,01,06,10
110 DATA CD,41,A3,21,00,01,16,06,1E,02,06,20,CD,41,A3,21
120 DATA 00,81,16,0C,1E,04,06,08,CD,41,A3,3E,05,32,5D,1C
130 DATA 3E,07,32,CD,1C,01,7E,FA,3E,00,ED,79,C3,00,46,C9
140 DATA 3E,06,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,6B,A3,0E,05,C5
150 DATA F5,E5,D5,CD,6B,A3,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23
160 DATA CB,23,7C,83,67,1E,01,14,18,D6,7A,32,3E,A4,32,47
170 DATA A4,22,9B,A3,7B,32,49,A4,79,32,4B,A4,18,00,11,41
180 DATA A4,CD,B7,A3,3A,4F,A4,B7,20,F4,11,3B,A4,CD,A1,A3
190 DATA 11,41,A4,CD,B7,A3,11,44,A4,21,00,00,CD,BF,A3,C9
200 DATA CD,B2,A3,11,3F,A4,CD,B7,A3,21,4F,A4,CB,6E,28,F3
210 DATA C9,01,0A,A4,18,0B,01,EC,A3,21,4F,A4,18,03,01,E1
220 DATA A3,ED,43,D9,A3,1A,47,13,C5,1A,13,CD,10,A4,C1,10
230 DATA F7,01,7E,FB,11,10,20,C3,1D,20,0C,ED,78,77,0D,23
240 DATA ED,78,F2,E1,A3,A2,20,F2,21,4F,A4,ED,78,FE,C0,38
250 DATA FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,A3,20
260 DATA EA,3A,50,A4,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2,0A,A4,C9,01
270 DATA 7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,02,F1,C9,F1,0C,ED
280 DATA 79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38
290 DATA FB,ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0,C9,03,0F,00,00,01,08
300 DATA 02,4A,00,09,4C,00,00,00,01,03,05,2A,FF,00,00,00
```

● Pour choisir le nombre de vies:
POKE &1C5D,NB
NB compris entre 1 et 255
Pour choisir le nombre d'armes:POKE &1CCD,NB
NB compris entre 1 et 255
(Stéphane LONG.)

● Comme les 2 autres jeux, ce truc peut ne pas marcher sur certaines versions.
Recherchez la chaîne 3E NB de vies; 32 E1 47 et remplacez le NB de vies par un petit 70 qui vous donnera 112 vies.
(David LAURENT)

```
10 REM AFTERBURNER AMSTRAD K7
20 REM IMMORTALITÉ PAR FUNARO
30 REM POUR JOYSTICK HEBDO
40 MEMORY &5000
50 FOR I=&BE31 TO &BE00 STEP -1
60 READ A:POKE I,A
70 NEXT
80 LOAD"AFTERBNR"
90 CALL &BE00
100 DATA 46,00,C3,20,A7,32,3A,3E,A8,E2
101 DATA C3,A9,61,22,BE,2A,21,A8,47,CD
102 DATA 00,AB,11,A8,B8,21,DD,A6,08,C3
103 DATA
```

ADDICTABALL

C 64

```
1 REM Vies infinies pour ADDICTABALL
2 REM version CASSETTE
10 DATA 37,91,250,174,101,146,214,8
20 DATA 37,179,7,174,101,146,231,197
30 DATA 81,5,197
40 FOR A=592 TO 610: READ B: POKE A,B-5
50 NEXT: SYS 592
```

C 64

```
1 REM Donne la possiblité de choisir le nombre
2 REM de vies, le nivéau, l'immunité et le point
3 REM de départ dans le niveau pour ADDICTABALL
10 DATA 210,92,146,67,9,55,27,171,67,5
20 DATA 55,34,171,38,8,188,67,5,11,34
30 DATA 124,40,21,257,67,165,55,33,171,206
40 CLS: KEY OFF: SCREEN 0: COLOR 15,1,1
50 C=0: FOR A= 35810! TO 35839!: READ B: C=C+B
60 POKE A,B-5: NEXT
70 IF C<>2599 THEN PRINT "Erreur data !": END
80 INPUT "Nombre de vies (1-99) ";A: POKE 35814!,A
90 INPUT "Niveau (1-6) ";A: POKE 35819!,A
100 INPUT "Distance parcourue (0-140) ";A
110 POKE 35835!,160-A
120 INPUT "Insérer la cassette et tapez <RETURN>";OK$
130 BLOAD"cas:": POKE 35865!,226: POKE 35866!,139
140 DEFUSR=35840!: A=USR(0)
```

MSX

● Voici un truc pour choisir le niveau de départ.
Avant d'appuyer sur la barre d'espace, tapez IJC,l'écran deviendra noir, et tapez une des touches de fonction, le numéro de la touche correspondant au numéro du niveau choisi.
(O. BALANTZIAN)

ST

● Après avoir fait un reset : pour avoir 255 vies :
POKE 32060,255
pour changer de level :
POKE 32032, (level-1)
SYS 32000 (Michel DURIN)

ST

● Appuyez sur U et C simultanément, puis le nombre de votre choix pour passer à un autre tableau. (STRZEMPEK Frédéric)

● Pour avoir plein de bidouilles, prendre un éditeur de mémoire (ex: monitor-c) et charger le fichier principal en 30000. Taper: L nomfichier 30000 (nomfichier= nom du fichier principal). Pour avoir des vies infinies : mettre 0000 a l'adresse 3493c. Pour choisir son niveau (de 1 à 6) : mettre 0000 (niveau 1) jusqu'a 0005 (niveau 6) a l'adresse 319a2 pour le joueur 1 et mettre la valeur du tableau voulu comme ci dessus en 319aa pour le joueur 2. Pour des lazers infinis : mettre la valeur 0000 en 30daa Pour avoir du fuel infini : mettre 0000 en 33036. Maintenant sauver le tout en faisant: S nomfichier (le même) 30000 35ba8.
Voila !! bon jeu...
(Pierre BOUTAVANT)

AMIGA

AFTER BURNER

AMIGA

```
10  REM  Vies  infinies  pour  AFTERBURNER
20  FOR  I=262470  TO  262643
30  READ  A$:A=VAL("&h"+A$)
40  POKEW  I,A:B=B+A
50  NEXT  I
60  IF  B<>432748  THEN  PRINT  "ERREUR  DE  DATAS":END
70  PRINT  "INSEREZ  VOTRE  ORIGINAL  ET  FAITE  UN  RESET"
80  ADD=262544:CALL  ADD
90  DATA  297C,4,152,1FA,4EEC,C,33FC,100
100  DATA  7,F7B2,4EF9,7,F484,2C79,0,4
110  DATA  207C,FE,88C0,247C,4,1DC,43F9,4
120  DATA  0,47F9,0,100,303C,145,12D8,16DA
130  DATA  51C8,FFFA,4EF9,4,1A,2C79,0,4
140  DATA  426E,2E,2D7C,4,1B0,226,4EAE,FD9C
150  DATA  2D40,22A,4EF9,4,1AA,4,1B8,0
160  DATA  0,4AFC,4,1B8,4,1D2,121,F6
170  DATA  4,1D2,0,0,4,160,2863,2941
180  DATA  2E47,7269,666F,23FC,4E71,4E71,1,420
190  DATA  879,1,BF,E001,4E79,0,1000,74,79,89
```

C 64

```
10  REM  Vies  infinies  pour  AFTERBURNER
20  FOR  I=272  TO  422
30  READ  C:A=C-5:POKE  I,A
40  B=B+A:NEXT
50  IF  B<>20293  THEN  PRINT  "ERREUR  DANS  LES  DATAS":END
60  SYS  272
70  DATA  165,5,137,257,174,229,138,258,182,257
80  DATA  150,257,205,213,254,235,258,213,250
90  DATA  174,81,146,230,260,174,78,146,231
100  DATA  260,174,6,146,232,260,174,58,138
110  DATA  6,167,6,165,6,174,6,37,191
120  DATA  260,174,6,146,232,260,174,58,138
130  DATA  218,260,174,81,146,225,7,174,96
140  DATA  146,226,7,174,6,146,227,7,81
150  DATA  5,234,165,176,94,85,8,158,85
160  DATA  8,141,213,252,174,37,146,230,8
170  DATA  174,127,146,231,8,174,6,146,232
180  DATA  8,174,213,81,236,7,174,37,146
190  DATA  254,198,174,148,146,255,198,174,6
200  DATA  146,256,198,169,259,158,73,10,101
210  DATA  174,178,146,52,14,174,146,146,53
220  DATA  14,174,234,146,54,14,174,27,146
230  DATA  55,14,101,79,73,88
```

ST

● Pour changer de tabeau sur ce petit jeu, sympa. Il suffit de taper le mot 'SEGA' à l'envers, c'est à dire 'AGES' (j'oubliais, il faut le taper pendant une pause), et maintenant, en appuyant sur '>' on change de tableau. C'est magic.

CPC

● Pour avoir 90 vies et 255 tirs au départ, il suffit de prendre un éditeur de secteur et de rechercher la chaîne héxadécimale: 3E Ø5 32 E1, et remplacez la par 3E 5A 32 E1. Ensuite vous recherchez la suite héxadécimale, sur la même piste et le même secteur :

47 3E 32 32, et remplacer la par

47 3E FF 32.

(Eric MAGNER)

CPC

Pour être invincible dans la première partie, allez en piste 14, secteur Ø1, à l'adresse &61, et remplacez le 3Ø par un 18, ou remplacez 3Ø-74-17-3Ø-B8 par 3Ø-74-17-18-B8, ou faites POKE &8Ø49,&18.
Pour avoir les vies infinies dans la deuxième partie, allez en piste 23, secteur Ø2, à l'adresse &61, et remplacez le 35 par un ØØ, ou remplacez 21-EF-ØØ-35-C3 par 21-EF-ØØ-ØØ-C3, ou faites &8Ø49,Ø.
Pour avoir l'énergie infinie dans la deuxième partie, allez en piste 24, secteur Ø4, à l'adresse &74, et remplacez le 3D par un ØØ, ou remplacez C8-3D-32-ED-ØØ par C8-ØØ-32-ED-ØØ, ou faites POKE &9C5C,Ø.
(Patrice MAUBERT)

```
10 REM Vies infinies sur AFTER THE WAR version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 REM Code d'accès a la deuxième partie : 94656981
40 MEMORY &9ØØØ:MODE 1
50 FOR N=&AØØØ TO &AØ3D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>5343 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 BORDER Ø:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ
100 DATA 21,ØØ,Ø1,16,ØØ,5A,ØE,41,DF,22,AØ,21,25,AØ,11,ØØ
110 DATA BF,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,ED,43,CC,Ø1,3E,BF,32,11,Ø2,C3
120 DATA ØØ,Ø1,66,C6,Ø7,3A,47,AA,3D,2Ø,Ø8,3E,18,32,49,8Ø
130 DATA C3,BC,7F,AF,32,49,8Ø,32,5C,9C,C3,CØ,5D,ØØ,ØØ,ØØ
```

AIRWOLF II

Tape les pokes suivants et charge ton jeu.
POKE 1696Ø,Ø : POKE 16865,Ø
POKE 17145,Ø : POKE 1715Ø,Ø
C 64
Dès que le jeu sera chargé tape :
25Ø vies : POKE 49885,25Ø
Execution : SYS 49467

Pour avoir l'immunité :
POKE 57391,Ø
POKE 57392,Ø
POKE 57393,Ø
SPECTRUM

Pour avoir les vies infinies : POKE &786F,Ø
CPC
(Damien BONVARLET)

```
1 REM Vies infinies pour AIRWOLF II version Cassette
10 MODE Ø:BORDER Ø:FOR I=Ø TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
20 OPENOUT"X":MEMORY 699:LOAD"!airpic",&CØØØ
30 LOAD"!":POKE &786F,Ø:POKE &822B,1ØØ:CALL 26192
40 DATA Ø,Ø,Ø,26,Ø,Ø,6,Ø,1,2,5,11,14,2Ø,1,3,1Ø
```
CPC

A.P.B.

CPC

```
10 REM Immortalité sur APB version Disk
20 REM (C) Joystick et P. MAUBERT
30 MEMORY &5FFF:MODE 1
40 FOR N=&BFØØ TO &BF12:READ A$
45 A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>653 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
75 CALL &BBØ6:CLS:LOAD"DISC.RUN"
80 POKE &68B1,&BF:CALL &684F
90 DATA 21,ØØ,ØØ,22,ØD,19,22,12
95 DATA 19,22,17,19,22,47,19,C3
100 DATA ØØ,4Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
105 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour être immortel, faites :
POKE &19ØD,Ø
POKE &19ØE,Ø
POKE &1912,Ø
POKE &1913,Ø
POKE &1917,Ø
POKE &1918,Ø
POKE &1947,Ø
POKE &1948,Ø.
(Patrice MAUBERT)

AIRBALL

AMIGA

Une bidouille d'enfer qui se réalise avec un éditeur de mémoire (type monitor-c) :
-<S 3ØØØØ ØØ ØØ ØØ
-<S 3Ø2ØØ ØØ ØØ Ø1
éditer l'adresse 3ØØ84 et mettre Ø15Ø
-b 3ØØØØ (CHK=F55B568Ø)

Pour avoir des vies infinies : éditer l'adresse 15Ø et mettre 21FC 4E71 4E71 3AA8 31FC 4E71 3AAC 4EF5 Ø6ØØ

Pour ne plus se casser la bulle: éditer l'adresse 15Ø et mettre 31FC 4E75 3A18 4EF8 Ø6ØØ
->S 3ØØØØ ØØ ØØ ØØ
->S 3Ø2ØØ ØØ ØØ Ø1.
(Pierre Boutavant)

Pour trouver le speel book c'est très facile:
7 = HAUT-GAUCHE
9 = HAUT-DOITE
1 = BAS-GAUCHE
3 = BAS-DOITE
7, 7, 7, 9, prendre lampe, 1, 3, 3, 3, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 9, 9, enlever carré, prendre SPEEL BOOK, et maintenant il suffit de revenir au départ. Après, il faut chercher d'autres objets.
ATTENTION : Après avoir pris le SPEEL BOOK, et que vous allez au départ, augmentez la luminosité de votre moniteur afin de voir les tableaux correctement.
(Mustafa SAYMAN)

ACTION FIGHTER

AMIGA

Au début du jeu, prendre comme nom : ZBACK-DOOR pour avoir des vies infinies. (Pierre Boutavant)

ARMALYTE

C64

```
10 REM Vies infinies pour ARMALYTE
20 REM par LUCAS
30 FOR I=Ø TO 89:READ A
35 POKE 543+I,A:NEXT I
40 DATA 32,44,247,56,169
50 DATA 21,141,177,3,169
60 DATA 55,141,178,3,169
70 DATA 1Ø6,141,179,3,32
80 DATA 1Ø8,245,169,67,141
90 DATA 39,192,169,2,141
100 DATA 44,192,32,191,3
110 DATA 16Ø,1,169,234,141
120 DATA 16Ø,1,169,76,141
130 DATA 161,1,169,92,141
140 DATA 162,1,169,2,141
150 DATA 163,1,1Ø4,76,226
155 DATA 193,162,12,189,1Ø6
160 DATA 2,157,126,8,2Ø2
170 DATA 16,247,76,27,8
180 DATA 169,173,141,87,234
190 DATA 141,243,233,169,96
200 DATA 141,125,247,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
```

ADVANCED PINBALL SIMULATOR

SPECTRUM

Pour avoir les balles infinies: POKE 35237,Ø
(Emmanuel DELEYE)

APPRENTICE

CPC

Pour avoir 255 vies rechercher les octets :
32 D8 89 3E Ø3 32 3F 91
et les remplacer par :
32 D8 89 3E FF 32 3F 91. (Florent GERY)

ALIENS

Economise tes tirs pour ne pas te retrouver immobilisé faute de laser.
Evite de tuer des Aliens devant les portes : leur destruction laisse une trace d'acide, rendant ces dernières inutilisables. Quand tu te retrouves devant une porte bloquée, il te suffit de tirer dessus pour te frayer un passage tandis que si tu veux bloquée cette porte, tu dois détruire le boîtier de contrôle, qui se trouve à droite.
Pas de quartier pour les dessins insolite qui ornent les murs de certaines salles : ce sont des larves d'Aliens.

CPC

C64

250 Vies :
POKE 38408,250
Exécution : SYS 38233

AIRBORNE RANGER C64

Lâcher les colis à un tiers les uns des autres de la distance totale à parcourir. Pour toujours améliorer son High Score, lorsque l'on est mort, au moment de charger le dernier score, enlever la disquette, le drive tourne dans le vide et vous pouvez repartir avec le même vétéran. Pour prendre moins de risques, courrir dans les tranchées ou dans l'eau, au moindre bruit de balle, se baisser puis renouveller l'opération autant de fois que nécessaire pour atteindre le bout de la mission.
(Jean-François REBEYROTTE)

Pour avoir:
-Les vies infinies:
POKE 1,53
POKE 65428,96
POKE 65432,96
POKE 65436,96
POKE 1,55
-Le temps infini
POKE 1,53
POKE 65424,96
POKE 1,55
(Philippe RISHEBE)

ALBEDO ST

Voici le code pour arriver à l'épreuve ultime: MYRIADISME. (Régis MANGEOT)

AIRWOLF SPECTRUM

Pour choisir le nombre de vies : POKE 56126,Nb
Pour avoir des vies infinies :
POKE 23377,0
POKE 53705,201

ANGE DE CRISTAL CPC

Les numéros sur la carte correpondent à:
1/ Nouvelles de Swappi. Fais attention à tes Ouaks! Un Stiffien change leur comportement: dans ses mains, ils deviennent frénétiques.
2/ Quelles sont tes origines?
3/ Quatre statuettes bien-placées peuvent libérer le Grand Swappi.
4/ Le grand livre raconte comment le Grand Swappi a mené les siens à Kef.
5/ Le transducteur est une machine plate.
6/ Le fruit rond a des pouvoirs guérissants.
7/ L'herbe jaune doit être mélangée à un autre ingrédient.
8/ Il faut que tu combines deux objets sur le transducteur afin qu'il marche.
9/ Tu es malade. Le docteur te prescrit une excellente potion, mais où peux tu la trouver?
10/ Les Ouaks aiment les os.
11/ Le Protico est un kit de trois parties.
12/ Le Ouak Fou.
13/ Emplacement pour mon Ouak.
14/ Perdu: gentil petit Ouak avec un esprit sain. Le retourner sans dommage.
15/ Tous les Swappi s'entrainent à troquer, même le plus grand.

LA SOLUTION:
Pour guérir les Swappies malades, rentre dans un des grands arbres courbés et place le fruit orange qui en tombe sur le transducteur. Ensuite, trouve de l'herbe jaune et pose la aussi sur le transducteur: leur mélange formera la potion. Donne cette potion à l'un des Swappi malade.

Apporte le protico jusqu'à "l'emplacement pour mon Ouak" et réassemble-le devant la porte. Amène des os au Ouak Fou et utilise-les pour faire une piste jusqu'au Protico. En ramassant le plus rapproché du Ouak et en le replaçant plus près du Protico, tu devrais amener le Ouak à destination. Place l'os final en-dessous du Protico et essaye de persuader l'Ouak de l'y rejoindre.

Place les quatres statuettes sur les socles autour de l'autel. Dès que l'esprit du Grand Swappi apparait, donne-lui un objet et il te donnera le grand livre rouge. Apporte celui-ci à la maison qui veut connaître ses origines.

Tourne à droite et entre dans la cave, et là tu trouveras la porte secrète d'Antines ouverte. Le passage est relativement droit mais débarasse- toi des méchants dès que tu rentres dans la salle.
Lance un bâton de dynamite sur le robot pour le détruire. Utilise les carrés roses et gris pour traverser le sol électrifié. Dans la chambre de rayon electronique, prends une statue supplémentaire et descends de la pile de livres pour arriver dans le premier carré. De là, descends jusqu'en bas de l'écran, laisse tomber la statuette et utilise-la pour sauter au-dessus de la section avec les deux statues. Prends-en une et utilise-la pour sauter par dessus la porte en haut de la rangée.
Dans la chambre n'essaye pas de traverser le barrage de systèmes électriques, mais traverse l'écran vert. De là, tu continues tout droit jusqu'à la chambre avec le tombeau, puis répète la mélodie que tu entends en gravissant la bonne pyramide. Il ne te reste plus qu'à t'asseoir et à admirer le spectacle.

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : FA D7 86 27 77 et les remplacer par FA D7 86 27 00
POKE &14D0,0



ALIEN SYNDROME

ST

Tapez ce listing en GFA Basic puis sauvegardez le. Inserez une disquette vierge puis faites RUN. Ce programme genere un fichier ALIEN+.TOS sur votre disquette. Pour jouer: 1) Faire RESET. 2) Inserez la diquette contenant ALIEN+.TOS. 3) Double-clickez sur ALIEN+.TOS. 4) Quand le lecteur de disquettes s'arretera, inserez la disquette ALIEN SYNDROME 1 puis tapez une touche le jeu demarrera normalement.

```
' Alien Syndrome + de Jésus
Do
  Read A$
   Exit If A$="***"
    C$=Mki$(Val("&H"+A$))
   B$=B$+C$
Loop
B$=B$+Mki$(Ø)+Mki$(&H42)+Mki$(&H12ØØ)
Open "o",#1;"\alien+.tos"
Print #1;B$;
Close #1
End
Alien:
Data 6Ø1A,ØØØØ,ØØAE,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data 2A4F,2A6D,ØØØ4,2Ø2D,ØØØc,DØAD,ØØ14,DØAD,ØØ1C,Ø68Ø,ØØØØ,Ø5ØØ,22ØØ,D28D
Data Ø281,FFFF,FFFE,2E41,2FØØ,2FØD,4267,3F3C,ØØ4A,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØC,3F3C
Data ØØØ8,4E41,548F,4267,4879,ØØØØ,ØØ7A,3F3C,ØØ4E,4E41,5Ø8F,42A7,42A7,4879
Data ØØØØ,ØØ7E,3F3C,ØØØ3,3F3C,ØØ4B,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØ1Ø,2Ø4Ø,2Ø68,ØØØ8,61ØØ
Data ØØ1E,2E4Ø,2FØØ,4EEF,Ø1Ø4,2A2E,2AØØ,5C61,7574,6F5C,616C,6965,6E2E,7Ø72
Data 67ØØ
'
' Pour annuler une option, effacez la ligne DATA correspondante
'
' vie infinies
Data 217C,4E71,4E71,43A2
' temps illimite
Data 217C,4E71,4E71,5FA8
' map permanent
Data 217C,4E71,4E71,5A3Ø
' 1 seul camarade pour ouvrir la sortie
Data 317C,4E71,524C
'
Data 4E75,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data ØØØØ,ØØØØ,***
```

CPC

Level 1 :
Pour être invincible remplacer les octets AF 32 D1 8A 21 par ØØ 32 D1 8A 21.
Pour avoir du temps infini remplacer les octets 97 2A A1 97 2B par 97 2A A1 97 ØØ.

Level 2 :
Pour être invincible remplacer les octets AF 32 36 8B 21 par ØØ 32 36 8B 21.
Pour avoir du temps infini remplacer les octets 97 2A 69 97 2B par 97 2A 69 97 ØØ.

Level 3 :
idem level 2.

Level 4 :
Pour être invincible remplacer les octets AF 32 CD 8A 21 par ØØ 32 CD 8A 21.
Pour avoir du temps infini remplacer les octets 96 2A ØØ 97 2B par 96 2A ØØ 97 ØØ.
(Patrice MAUBERT)

CPC

● Pour avoir les vies infinies, tapez 'Z', 'K', 'D' au début de chaque niveau.
(Sébastien HAMON)

Level 1 :
Pour être invincible :
POKE &8989,&C9
Pour avoir du temps infini :
POKE &91FC,Ø

Level 2 :
Pour être invincible :
POKE &89F2,&C9
Pour avoir du temps infini :
POKE &91C3,Ø

Level 3 : idem level 2.

Level 4 :
Pour être invincible :
POKE &8989,&C9
Pour avoir du temps infini :
POKE &915A,Ø
(Patrice MAUBERT)

AMIGA

```
10 REM Vies infinies pour ALIEN SYNDROME
15 REM de DE MANNET
20 MODE 1:B=Ø
30 FOR I=&BFØØ TO &BF87
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>14987 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
70 MEMORY &3FFF:CALL &BF67:BORDER Ø:INK Ø,Ø
80 INK 3,19:CALL &BF5C:LOAD"!alien.bin",&41ØØ
90 CALL &BFØØ
100 DATA 33,9,191,34,118,65,195,Ø,65,33,122
110 DATA 188,17,79,191,1,3,Ø,237,176,62
120 DATA 195,33,43,191,5Ø,122,188,34,123,188
130 DATA 175,5Ø,245,133,62,2Ø1,5Ø,154,137,195
140 DATA 3,11Ø,33,245,133,1,Ø,2ØØ,2Ø5,83
150 DATA 191,33,94,134,1,Ø,2ØØ,2Ø5,83,191
160 DATA 33,154,137,1,2Ø1,126,2Ø5,83,191,33
170 DATA 3,138,1,2Ø1,126,2Ø5,83,191,Ø,Ø
180 DATA Ø,2Ø1,126,184,192,113,2Ø1,62,64,24
190 DATA 2,62,192,2Ø5,8,188,6,2Ø,118,16
200 DATA 253,2Ø1,2Ø5,55,189,62,255,2Ø5,1Ø7,188
210 DATA 33,131,191,17,Ø,16Ø,6,5,2Ø5,119
220 DATA 188,33,Ø,16Ø,2Ø5,131,188,195,122,188
230 DATA 65,76,73,69,78
```

C64

```
10 REM Vies infinies pour ALIEN SYNDROME
20 FOR I=494Ø8 TO 49453:READ C
30 A=C-1Ø:POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B<>522Ø THEN PRINT "ERREUR DANS LES
DATAS":END
50 POKE 49441,64:POKE 816,Ø:POKE 817,193:POKE
2Ø5Ø,Ø
60 PRINT "CHARGEMENT...":LOAD
70 DATA 42,175,254,179,24,151,131,14,179,2Ø3,151
80 DATA 132,14,1Ø6,179,42,151,168,68,179,42,151
90 DATA 169,68,179,2Ø3,151,17Ø,68,86,74,11,179,1Ø6
100 DATA 151,1Ø4,265,179,1Ø,151,42,218,1Ø6,84,78,93
```

ALTAIR ST

Pour avoir des vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets : 531Ø 4E755279 et les remplacer par 4E714E755279. Pour des missiles infinis, chercher les octets: 61ØØECFE5379 et les remplacer par 61ØØECFE6ØØ4. Voilà maintenant éclatez vous comme des bêtes ! (Gillus)

```
REM Choix du nombre de vies pour
ALTAIR
REM ,De  Yahia  MALLEM
INPUT  "Nombre  de  vies:";N
BLOAD  "A:\ALTAIR.CDE",&h6ØØØØ
POKE  &h61443,N
BSAVE
"A:\ALTAIR.CDE",&h6ØØØØ,&h724D
END
```

ANARCHY

C64

```
 1 REM Invulnérabilité sur ANARCHY
1Ø  FOR  I=379  TO  393:READ  A
2Ø  POKE  I,A-5:NEXT:SYS  379
3Ø  DATA  37,91,25Ø,174,6,146,34,9
4Ø  DATA  1Ø1,211,2Ø7,37,81,169,129
```

SPECTRUM

Nombre de vies : POKE 424Ø5,Nb

AMAUROTE

SPECTRUM

```
1Ø  REM  VIES  INFINIES  POUR
AMAUROTE
2Ø  REM  VERSION  SPECTRUM
3Ø  REM  DE  Stéphane  DA  SILVA  GOMES
4Ø  CLEAR  26599
5Ø  LOAD""screen$:LOAD""code
6Ø  POKE  425Ø6,Ø
7Ø  POKE  42456,Ø
8Ø  POKE  42974,175
9Ø  POKE  38552,Ø
1ØØ  RANDOMIZE  USR  266ØØ
```

C64

Pour avoir :
-Un tir continu :
POKE 24938,32
- Un tir infini :
POKE 24959,Ø
- Energie infinie :
POKE 1619Ø,Ø
- Nombre detableaux à faire pour finir le jeu :
POKE 12345,Nb

C64

Pour avoir l'invulnérabilité:
POKE 43276,Ø
POKE 43277,Ø
POKE 43278,Ø

CPC

Pour avoir:
-255 Bombes: POKE 441ØØ,255
-L'invulnérabilité:
POKE 43276,Ø
POKE 43277,Ø
POKE 42278,Ø (Diego PRADOS)

ANDROID II CPC

Pour avoir des vies infinies:
POKE &2822,Ø

ANDY CAPP CPC

Energie infinie :
POKE &1D8D,Ø
POKE &39AC,Ø
Tout gratuit :
POKE &2FC8,&C9
POKE &3Ø25,&3A
POKE &33CE,&3A
Commencez avec 99 livres :
POKE &1E35,6
POKE &1E36,&27

ARCHIPELAGOS PC

Gagnez à l'ARCHIPELAGO No 1, pressez return pour en choisir une autre, tapez 8421 et deux fois return.Maintenant vous pouvez choisir une ARCHIPELAGO entre 1 et 9999.

ANTIRIAD

CPC

```
 1  REM  Invulnérabilité  sur  ANTIRIAD  version  Cassette
1Ø   B=Ø:FOR  I=8192  TO  8227:READ  A:POKE  I,A:B=B+A:NEXT
2Ø   FOR  I=&BFØØ  TO  &BF1A:READ  A:POKE  I,A:B=B+A:NEXT
3Ø   IF  B=6229  THEN  CALL  &2ØØØ  ELSE  PRINT"ERREUR  DANS  LES  DATAS":END
4Ø   DATA  1,Ø,Ø,2Ø5,56,188,33,64,Ø,17,1ØØ,Ø,62,49,2Ø5,161,188
5Ø   DATA  21Ø,Ø,Ø,245,62,195,5Ø,148,Ø,33,Ø,191,34,149,Ø,241
6Ø   DATA  195,64,Ø,62,Ø,5Ø,19Ø,91,5Ø,194,91,42,168,Ø,243,217
7Ø   DATA  6,127,14,14Ø,58,17Ø,Ø,23Ø,3,177,237,73,217,233
```

CPC

```
1  'Invulnérabilité  sur  ANTIRIAD  version  Disquette
1Ø  MODE  1:BORDER  Ø:INK  Ø,Ø:INK  2,1:INK  3,2:B=Ø:MEMORY  &5ØØØ
2Ø  LOAD"ANTI2.BIN",&54ØØ:LOAD"ANTI3.BIN",&CØØØ
3Ø  FOR  I=256  TO  311:READ  A:POKE  I,A:B=B+A:NEXT
4Ø  IF  B=4697  THEN  CALL  282
5Ø  PRINT"ERREUR  DANS  LES  DATAS":END
6Ø  DATA  33,Ø,Ø,62,183,5Ø,19Ø,91,5Ø,88,111,34,58,111
7Ø  DATA  62,Ø,5Ø,73,87,5Ø,244,1ØØ,195,Ø,84,2Ø1,6,9,33
8Ø  DATA  47,1,2Ø5,119,188,33,Ø,2,2Ø5,131,188,2Ø5,122
9Ø  DATA  188,195,Ø,1,Ø,65,78,84,73,49,46,66,73,78
```

SPECTRUM

Pour avoir:
-Vies infinies:
POKE 233Ø9,2Ø1
POKE 54528,24

-L'energie infinie
POKE 54528,24
POKE 54639,1

ARCADE FLIGHT CPC

```
1Ø  REM  Vies  infinies  sur  ARCADE  FLIGHT  version  K7
2Ø  REM  (C)  Joystick  Hebdo  89  par  Patrice  Maubert
3Ø  MEMORY  &3AØØ:MODE  1
4Ø  FOR  N=&AØØØ  TO  &AØ2D:READ  A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø  SUM=SUM+A:POKE  N,A:NEXT
6Ø  IF  SUM<>4583  THEN  PRINT"ERREUR  DANS  LES  DATAS":END
7Ø  PRINT:PRINT"INSEREZ  VOTRE  CASSETTE  ORIGINALE..."
8Ø  CALL  &BBØ6:CLS:LOAD"!":CALL  &AØØØ
9Ø  DATA  2A,38,BD,22,2B,AØ,3E,C3,21,8Ø,BE,32,37,BD,22,38
1ØØ  DATA  BD,21,26,AØ,11,8Ø,BE,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,21,4Ø,ØØ,E3
11Ø  DATA  11,ØØ,BB,C3,4A,3A,AF,32,8A,89,CF,88,88,ØØ,ØØ,ØØ
```

ARKANOID

CPC

```
1'Vies infinies et choix du tableau de fin sur ARKANOID
version Cassette
1Ø MEMORY &39AE:CLS:INPUT"FIN DU JEU A QUEL TABLEAU (1-33)";L
2Ø LOAD"",&39AF:POKE &39E3,&18:POKE &39E4,&13
3Ø RESTORE 7Ø:FORù=&39F8 TO &3A13:READ A:POKE ù,A:NEXT
4Ø RESTORE 9Ø:FOR ù=&HBE8Ø TO &BE91:READ A:POKE ù,A:NEXT
5Ø RESTORE 95:FOR ù=&8ØØØ TO &8ØØ8:READ A:POKE ù,A:NEXT
6Ø POKE &BE88,L-1:CALL &8ØØØ
7Ø DATA 33,1Ø3,91,34,14Ø,1,33,11,58,17,1Ø,2,1,9,Ø,237
8Ø DATA 176,241,2Ø1,26,175,229,69,38,224,232,39,228
9Ø DATA
175,5Ø,243,2,5Ø,116,3,62,Ø,5Ø,183,2,5Ø,56,3,195,229,69,
100 DATA 33.255.171.17.64.0.195.175.57
```

C64

```
1 REM Vies infinies sur ARKANOID
1Ø FOR ù=49152 TO 49263:READ A
2Ø POKE ù,A-5:NEXT:POKE 4921Ø,79
3Ø PRINT"PRESSER RETURN PUIS TAPEZ SYS 49152"
4Ø INPUT P$:SYS 64738
5Ø DATA 37,49,252,174,5,146,37,213,37,113,25Ø
6Ø DATA 174,29,146,15,9,174,197,146,16,9,81
7Ø DATA 1Ø4,8,174,42,146,111,5,174,197,146
8Ø DATA 112,5,81,48,5,174,25,146,111,5,174
9Ø DATA 178,146,112,5,174,147,138,8Ø,174,6
1ØØ DATA 138,81,167,5,194,76,197,162,147,6
11Ø DATA 237,229,48,213,25Ø,81,25,178,174,158
12Ø DATA 146,216,246,81,87,5,174,174,146,122
13Ø DATA 255,174,158,146,123,255,174,146,146
14Ø DATA 124,255,174,59,146,125,255,174,14,146
15Ø DATA 126,255,174,1Ø1,146,127,255,81,87,5
```

CPC

```
1 'Vies infinies sur ARKANOID version Disquette
1Ø B=256*PEEK(&BE43)+PEEK(&BE42):FOR ù=B TO B+24
2Ø POKE B,Ø:NEXT:CAT:B=Ø:FOR ù=&9ØØØ TO &9Ø8Ø
3Ø READ A:POKE ù,A:B=B+A:NEXT
4Ø IF B=8912 THEN CALL &9ØØØ
5Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS"
6Ø DATA 6,1Ø,33,117,144,17,Ø,192,2Ø5,119,188,33
7Ø DATA 64,Ø,2Ø5,131,188,2Ø5,122,188,33,64,Ø,17
8Ø DATA 192,117,62,85,174,119,35,19,122,179,62,85
9Ø DATA 194,28,144,175,5Ø,243,2,17,124,65,6,6,197
1ØØ DATA 33,71,144,1,3Ø,Ø,237,176,193,16,244,33
11Ø DATA 1Ø1,144,1,16,Ø,237,176,195,82,7Ø,32,32
12Ø DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
13Ø DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
14Ø DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
15Ø DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,46,83
16Ø DATA 66,7Ø,Ø,Ø
```

MSX

```
1 REM Vies infinies sur
ARKANOID
10 SCREEN Ø:KEYOFF:POKE
&HFCAB,1:COLOR 15,4,4
20 FOR ù=&HC1ØØ TO
&HC11C:READ A:POKE
ù,A:B=B+A:NEXT
40 IF B<>2921 THEN
PRINT"ERREUR DANS LES
DATAS":END
50 BLOAD"CAS:":POKE
&HCØ3F,Ø:POKE &HCØ40,&HC1
60 DEFUSR=&HCØØ:A=USR(A)
70 DATA
62,2,5Ø,223,76,62,Ø,5Ø,16,124,62,218,5Ø,178,153
80 DATA
62,2Ø5,5Ø,252,64,33,212,65,34,253,64,195,42,64
```

C64

● Pour avoir 87 vies, il te suffit de sélectionner une partie à deux joueurs et de ne pas t'occuper du premier joueur et essaye de jouer le mieux possible avec le deuxième joueur. Selon l'humeur de ton Commodore tu auras peut-être 87 vies.

THOMSON

Sauvez se programme sous le nom "ARKBULL", puis charger ARKANOID, faire un Reset et taper : RUN "ARKBULL", attendre ensuite 2 minutes environ.

```
1 REM Pas de briques
indestructibles
2 REM de Xavier PROENCA
1Ø LOADM "ARKANOID"
2Ø FOR I=&HCØØ1 TO
&HDFFF:A=PEEK(I)
3Ø IF A=Ø THEN POKE I,1Ø
4Ø IF A=1 THEN POKE I,2
5Ø NEXT:SCREEN ,,Ø:EXEC
&HBF5F
```

```
1 REM Vies infinies
2 REM Suppression du
texte
3 REM qui defile
4 REM Version TO8, TO9,
TO9+
5 REM de Jean-Claude TOLA
1Ø LOCATE Ø,Ø,Ø
2Ø CLEAR 2ØØ,&H79FF
3Ø LOADM "ENTETE",,R
4Ø SCREEN,,Ø
5Ø LOADM "ARKANOID"
6Ø POKE &H9D8Ø,&H2E
7Ø POKE &H9D81,&HFF
8Ø FOR I=&HBB94 TO &HBB9B
9Ø POKE I,Ø:NEXT
1ØØ FOR I=&HBB8A TO
&HBB9Ø
1Ø5 POKE I,Ø:NEXT
11Ø NEXT
12Ø EXEC &HBF5F
```

SPECTRUM

● Ecrire MAAAAH et appuyez sur la barre d'espace. Nous resterons au même endroit où l'on vient d'être tué.

● Jouer sans musique:
POKE 34Ø21,21

● Disparition des bêbêtes :
POKE 34521,24

● Destruction des bêbêtes :
POKE 35426,127

● Détraquer la balle :
POKE 37422,215

● Casser les briques plus facilement :
POKE 39724,15

● Pouvoir toujours mettre son nom dans les HIGH SCORES :
POKE 40515,3Ø

CPC

● Vies infinies :
POKE&82F3,Ø

ST

● Après chargement du jeu mets-toi en majuscules et tape DEATHSTAR. Pour changer de tableau appuie sur "S".

AMIGA

● En QWERTY, appuie sur <espace> et tape DSIMAGIC, quand la gelule descend et ensuite tape les lettres d'option :

B = changement de tableau
C = glue
D = 3 billes
E = Grande raquette
F = dernier tableau
L = tir
S = ralentir la balle

(Henri REBOULLET)

● Après un "game over" appuyez simultanément sur F1 et le bouton gauche de la souris pour reprendre la partie!!!



ARKANOID II

CPC

```
1 'Vies infinies sur ARKANOID II version Cassette
10 FOR ù=&A000 TO &A031:READ A:POKE ù,A
20 NEXT:POKE &A02B,166:ON ERROR GOTO 30
30 MODE 0:MEMORY &7FFF:LOAD"",&8003:CALL &A000
40 DATA 33,31,128,1,49,1,17,3,128,62,45
50 DATA 243,237,79,237,95,174,235,174,235
60 DATA 119,35,19,11,120,177,32,242,33,37
70 DATA 160,34,68,128,195,31,128,62,61,50
80 DATA 204,50,62,3,50,21,49,195,137,48
```

● Pendant la musique appuyez sur les touches T,A,I et O en même temps.
Le border changera alors de couleurs, maintenant quand tu voudras changer de tableau il te suffira d'appuyer sur la touche "ESC".

CPC

● Vies infinies :
POKE &32CC,Ø

● Nombre de vies:
POKE &3115,Nb-1

● Vies infinies sur ARKANOID version disquette avec la multiface II : il faut poker la valeur ØØ à l'adresse 2ØF3.

● Pour ralentir la balle il y a un truc très simple, il faut appuyer sur la touche "SHIFT" et la touche "ENTER" en même temps. Tu peux utiliser ce truc autant de fois que tu le veux.

SPECTRUM

128K

Tape ce listing pour obtenir des vies infinies, le bloquage et le ralentissement de la balle et le cassage des briques du premier coup.

```
1 REM Vies infinies, bloquage et
2 REM ralentissement de la balle,
3 REM cassage des briques du
4 REM premier coup sur ARKANOID II.
10 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7 : CLS
20 CLEAR 26000 : POKE 23658,8
30 PRINT "INTRODUIRE ARKANOID II"
40 PAUSE 0 : LOAD ""SCREEN$
50 POKE 23388,17 : OUT 32765,17
60 LOAD ""CODE 49152 : POKE 23388,16
70 OUT 32765,16 : LOAD ""CODE
80 POKE 37586,0 : POKE 37587,195
90 POKE 37748,0 : POKE 37749,0
100 POKE 37750,0 : POKE 38025,0
110 POKE 38026,0 : POKE 38027,0
120 POKE 38473,24 :RANDOMIZE USR 33025
```

48K

Tape ce listing pour obtenir des vies infinies, le bloquage et le ralentissement de la balle et le cassage des briques du premier coup.

```
1 REM Vies infinies, bloquage et
2 REM ralentissemment de la balle,
3 REM cassage des briques du
4 REM premier coup sur ARKANOID II.
10 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7 : CLS
20 CLEAR 26000 : POKE 23658,8
30 PRINT "INTRODUIRE ARKANOID 1"
40 PAUSE 0 : LOAD""SCREEN$
50 LOAD ""CODE : POKE 37484,0
60 POKE 37485,195 : POKE 37643,0
70 POKE 37644,0 : POKE 37645,0
80 POKE .37920,0 : POKE 37921,0
90 POKE 37922,0 : POKE 38372,24
100 RANDOMIZE USR 33025
```

● Pour inverser le but du jeu, il faut juste faire: POKE 4Ø254,2Ø1 et maintenant ton but est de reconstruire le tableau.

● Pour éviter la fin de la présentation pour commencer le jeu : POKE 33427,2Ø1

SPECTRUM

● Vies infinies :
POKE 337Ø2,127
Pour pouvoir continuer la partie après un GAME OVER, il te suffit de mettre comme nom dans le tableau des HIGH SCORES : 'PBRAIN' et après appuyer sur la barre d'espacement

SPECTRUM 48K	SPECTRUM 128K
Vies infinies	
POKE 37484,Ø	POKE 37586,Ø
POKE 37485,195	POKE 37587,195
Blocage de la balle quand on la touche	
POKE 37643,Ø	POKE 37748,Ø
POKE 37644,Ø	POKE 37749,Ø
POKE 37645,Ø	POKE 3775Ø,Ø
Ralentissement de la balle	
POKE 3792Ø,Ø	POKE 38Ø25,Ø
POKE 37921,Ø	POKE 38Ø26,Ø
POKE 37922,Ø	POKE 38Ø27,Ø
Casse les briques du premier coup	
POKE 38372,24	POKE 38473,24

ST

```
10 REM : encore un nouveau listing du
20 REM Token Maniaque !!
30 option base 1:dim a%(500):cheat=varptr(a%(1))
40 def seg=0
50 x=cheat:read b
60 while b<>99999
70 poke x,b:x=x+2
80 read b
90 wend
100 REM ARKANOID II !!!
110 DATA 9,0,&H00,&H607A,0,&H41F9,0,&HOBE
115 DATA &6080,0,&HOBA,&H5F28
120 DATA 0,&HOBC,&H7A46,0,&H040,&H317C
130 DATA 0,&H042,&H4A39,0,&H044,&H0,&H0BC,&H7A46
140 DATA 0,&H040,&H040,&H317C,0,&H044,&H51C8
150 DATA 0,&H046,&H4ED0
160 DATA &H646F,&H682E,&H7072,&H6700,99999
170 BSAVE"DOH.PRG",CHEAT,256
```

C64

Tape ce listing pour obtenir des vies infinies et la possibilité de changer de tableau en appuyant sur la touche "RESTORE"

```
1 REM Vies infinies et changement de
2 REM tableau en appuyant sur 'RESTORE'
3 REM SUR ARKANOID II
10 B=0:PRINT CHR$(147)
20 FOR ù=2816 TO 2920:READ A
30 POKE ù,A-5:B=B+A:NEXT
40 IF B=12492 THEN SYS 2816
50 PRINT'ERREUR DANS LES DATAS':END
60 DATA 167,92,194,22,16,162,133,6,207,21
70 DATA 252,167,260,159,81,133,6,37,91,250
80 DATA 174,149,146,245,8,174,6,146,250,8
90 DATA 81,172,7,174,37,146,89,8,174,167
100 DATA 146,90,8,174,6,146,91,8,81,5
110 DATA 13,174,181,146,120,6,174,6,146,121
120 DATA 6,178,23,213,101,174,178,146,260,14
130 DATA 167,12,194,210,6,162,5,66,207,21
140 DATA 252,167,5,165,66,147,255,260,145,256
150 DATA 260,81,217,11,174,260,146,72,8,81
160 DATA 93,60,81,217,11
```

C64

● Pour avoir des vies infinies, il te suffit de taper "CHEETAH" dans le tableau des HIGH-SCORES

● Pour avoir des vies infinies, il te suffit de faire un HIGH SCORE quelconque et de taper comme nom :"DEBIE S". N'oublie pas l'espace entre le "E" et le "S".

AMIGA

● Durant le chargement, appuyez sur le bouton gauche de la souris et...SURPRISE !!!!
(De Mannet)

● Pour avoir des vies infinies il te suffit d'appuyer sur F3 pour un seul joueur ou sur F4 pour deux.

ARKANOID II

ST

```
10 REM Vies infinies pour ARKANOID II
15 REM Ce programme génère un fichier Joystick.tos executable
20 READ N%
30 FOR I%=100000 TO 100000+N%-1 STEP 2
40 READ A%:B%=B%+A%
50 POKE_W I%,A%:NEXT I%
60 IF B%<>3856453 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
70 PRINT "INSEREZ L'ORIGINAL EST APPUYER SUR UNE TOUCHE"
80 GEMDOS 1
90 BSAVE "A:JOYSTICK.TOS",100000,N%
100 DATA 528,24602,0,348,0,138,0,46,0,0,0,0,0
110 DATA 0,0,18553,0,366,16188,9,20033,23695,16188,1,20033
120 DATA 21647,18496,45180,60,26368,14,45180,59,26344,20729,0,364
130 DATA 20473,7,32766,19449,0,348,19961,2,32734,11836,0,32768
140 DATA 24832,142,19072,27392,130,16999,18553,7,32768,18553,7,32768
150 DATA 16188,5,20046,57340,0,12,18553,2,32736,16188,6,20046
160 DATA 23695,16889,2,32768,17401,7,32768,12348,31743,8920,20936,65532
170 DATA 19449,0,356,19961,2,0,11836,5,0,24832,52,19072
180 DATA 27392,40,19001,0,364,26368,24,16889,6,20936,8444,20081
190 DATA 20081,8444,20081,20081,12476,20081,20217,6,0,16188,76,20033
200 DATA 18663,65272,12092,0,488,16188,26,20033,23695,16188,0,12045
210 DATA 16188,78,20033,20623,19072,27136,14,11836,65535,65535,19679,8063
220 DATA 20085,11833,0,514,16999,12045,16188,61,20033,20623,19072,27392
230 DATA 56,13248,0,486,12046,12039,16185,0,486,16188,63,20033
240 DATA 57340,0,12,19072,27392,22,16185,0,486,16188,62,20033
250 DATA 22671,19679,8063,20085,11836,65535,65535,24804,17487,18478,20553,12544
260 DATA 17487,18478,18765,18176,0,6981,16722,19265,20047,18756,8265,18720
270 DATA 10322,17750,17742,18245,8271,17952,17487,18473,3338,22089,17473,21280
280 DATA 18766,17993,20041,21569,21280,20559,21050,8266,11853,11852,16730,20237
290 DATA 2570,20565,19539,16698,3338,17969,8272,16722,16672,22089,17473,21280
300 DATA 18766,17993,20041,21569,21261,2630,12832,20545,21057,8266,21829,18255
310 DATA 8270,20306,19777,19483,26112,0,2,9740,23068,12334,6154,6144,12592
```

ST

● Pour avoir des vies infinies sur ARKANOID II, il te suffit si tu as un éditeur de secteur,de rechercher les octets 41524B4C et de les remplacer par 41524B43 ainsi que les octets Ø3ØØØØ par Ø2FF8Ø.

● Pendant le chargement reste appuyé sur "SHIFT" et tape "MAGENTA", puis appuye sur "RETURN". Pendant la partie appuye sur la lettre "S" pour changer de tableau.

● Vies infinies :
POKE &H7C1Ø,Ø

MSX



ARMY MOVES

CPC

```
1 REM Vies infinies, invulnérabilité, etc
2 REM sur ARMY MOVES version Cassette
1Ø B=Ø:FOR I=&AØØØ TO &AØ88:READ, A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
2Ø IF B<>148Ø9 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
3Ø CALL &AØØØ
4Ø DATA 175,2Ø5,14,188,33,175,57,17,Ø,Ø,62,22,2Ø5,161,188,2Ø5
5Ø DATA 1Ø6,58,33,64,161,17,Ø,Ø,62,22,2Ø5,161,188,33,64,161,1
6Ø DATA 38,2,62,141,2Ø5,12Ø,16Ø,33,134,161,1,224,1,62,61,174
7Ø DATA 2Ø5,12Ø,16Ø,33,64,161,17,Ø,187,1,38,2,243,237,176,221
8Ø DATA 33,Ø,191,17,79,Ø,2Ø5,1Ø3,187,221,33,Ø,192,17,Ø,64,2Ø5
9Ø DATA 1Ø3,187,221,33,3Ø,5,17,134,141,2Ø5,1Ø3,187,175,6,246
1ØØ DATA 237,121,33,59,11,119,33,139,18,119,33,76,28,62,195,119
11Ø DATA 2Ø5,55,189,251,195,144,146,245,174,119,241,35,11,198
12Ø DATA 1Ø,246,128,95,12Ø,177,123,32,24Ø,2Ø1
```

CPC

```
1 REM Vies infinies sur ARMY MOVES II version Cassette
1Ø B=Ø:FOR I=&AØØØ TO &AØ85:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
2Ø IF B<>14649 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
3Ø CALL &AØØØ
4Ø DATA 175,2Ø5,14,188,33,175,57,17,Ø,Ø,62,22,2Ø5,161,188,2Ø5,1Ø6
5Ø DATA 58,33,64,161,17,Ø,Ø,62,22,2Ø5,161,188,33,64,161,1,38,2,62
6Ø DATA 141,2Ø5,117,16Ø,33,134,161,1,224,1,62,61,174,2Ø5,117,16Ø
7Ø DATA 33,64,161,17,Ø,187,1,38,2,243,237,176,221,33,Ø,191,17,79,Ø
8Ø DATA 2Ø5,1Ø3,187,221,33,Ø,192,17,Ø,64,2Ø5,1Ø3,187,221,33,3Ø,5
9Ø DATA 17,88,142,2Ø5,1Ø3,187,1,Ø,246,237,73,62,2Ø1,33,217,146
1ØØ DATA 119,175,33,1Ø5,8,119,2Ø5,55,189,251,195,88,147,245,174
11Ø DATA 119,241,35,11,198,1Ø,246,128,95,12Ø,177,123,32,24Ø,2Ø1
```

MSX

```
1Ø REM Vies infinies pour ARMY MOVES partie I
2Ø KEY OFF:CLEAR 2ØØ,36ØØØ!
3Ø SCREEN2:COLOR15,1,1
4Ø BLOAD"cas:",R
5Ø POKE 54474!,2Ø1
6Ø BLOAD"cas:":CLEAR 2ØØ,51ØØØ!
7Ø BLOAD"cas:"
8Ø FOR I=-8192 TO -8184 STEP -1
9Ø READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT I
1ØØ IF B<>1176 THEN PRINT "ERREUR DATA":END
12Ø DATA 62,Ø,5Ø,172,136,2Ø5,22Ø,13Ø,2Ø1
13Ø DEFUSR=&HEØØØ:A=USR(Ø)

1Ø REM Vies infinies pour ARMY MOVES partie II
2Ø KEY OFF:CLEAR 2ØØ,36ØØØ!
3Ø SCREEN2:COLOR15,1,1
4Ø BLOAD"cas:",R
5Ø POKE 54474!,2Ø1
6Ø BLOAD"cas:":CLEAR 2ØØ,51ØØØ!
7Ø BLOAD"cas:"
8Ø CLS
9Ø INPUT "N° du niveau :",C
1ØØ POKE -3Ø718,C-1
11Ø FOR I=-8192 TO -8184 STEP -1
12Ø READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT I
13Ø IF B<>1145 THEN PRINT "ERREUR DATA":END
14Ø DATA 62,Ø,5Ø,14Ø,137,2Ø5,22Ø,13Ø,2Ø1
15Ø DEFUSR=&HEØØØ:A=USR(Ø)
```

Pour avoir des vies et du carburant infinis, ainsi qu'un jeu plus dur et même des ennemis invisibles :
POKE &H9CAØ,2Ø1
POKE &H9BD7,2Ø1
POKE &H9729,2Ø1
POKE &H8D52,2Ø1
POKE &H8987,2Ø1
POKE &H8997,2Ø1

MSX

SPECTRUM

```
1 REM VIE INFINIE POUR ARMY MOVES
2 REM DE DA SILVA
5 CLEAR 645ØØ
6 LET T=Ø :LET W=1
1Ø FOR F=32ØØØ TO 32174
15 READA : POKE F,A
2Ø LET T=T+A*W:LET W=W+1
25 NEXT F
3Ø IF T<>18832Ø9 THEN PRINT "Data
erreur":STOP
4Ø PRINT AT 1Ø,5; "C'est parti"
5Ø RANDOMIZE USR 32ØØØ
1ØØ DATA 221,33,2Ø3,92,17,234
11Ø DATA 6,62,255,55,2Ø5,86,5
12Ø DATA 48,241,243,237,94,33
13Ø DATA 44,125,229,33,172,98
14Ø DATA 229,51,51,17,163,252
15Ø DATA 1,21,3,33,253,94,62
16Ø DATA 2Ø2,237,79,195,172,98
17Ø DATA 33,7Ø,125,229,33,199
18Ø DATA 252,229,51,51,17,2Ø9
19Ø DATA 199,1,231,2,33,2Ø9,252
2ØØ DATA 62,186,237,79,195,199
21Ø DATA 252,33,2Ø9,252,17,2Ø9
22Ø DATA 138,1,92,Ø,237,176,33
23Ø DATA 228,138,34,233,138,34
24Ø DATA 237,138,33,218,138,34
25Ø DATA 245,138,33,255,138,34
26Ø DATA 9,139,62,195,5Ø,29,139
27Ø DATA 33,116,125,34,3Ø,139
28Ø DATA 195,2Ø9,138,175,5Ø,165
29Ø DATA 255,62,58,5Ø,1Ø3,255
3ØØ DATA 62,252,5Ø,121,255,33
31Ø DATA 144,125,17,Ø,252,1,5Ø
32Ø DATA Ø,237,176,195,55,255
33Ø DATA 175,5Ø,93,2Ø9,5Ø,163
34Ø DATA 19Ø,5Ø,181,19Ø,62,58
35Ø DATA 5Ø,186,217,5Ø,12,228
36Ø DATA 62,12,5Ø,183,19Ø,62
37Ø DATA 21Ø,5Ø,184,19Ø,195
38Ø DATA Ø,91
```

ST

- Pour le premier stage, il suffit de se tenir au milieu de l'écran et de tirer sans arrêt en évitant les trous, et vous arriverez rapidement à la fin du premier niveau - Pour les stages suivants avec l'hélicoptère, il faut se tenir au ras du sol, tir automatique bloqué, de telle façon que les flotteurs de l'hélico soient au même niveau que l'horizon ! Il y a 3 niveaux avec l'hélico ... - Pour le stage 5, pour traverser la jungle : il faut éviter les tirs ennemis et les oiseaux, tir automatique bloqué. Un seul conseil : ne réfléchissez pas trop, foncez dans le tas le plus rapidement possible, surtout pas de répis, seule la rapidité de l'action compte ... - Pour le stage 6, il suffit de tirer sans arrêt en avançant, c'est bête et méchant (c'est pour cela que j'aime ...) - Pour le dernier stage, vous arrivez dans la demeure du BIG BOS il faut trouver le coffre fort, et c'est fini... (Eric BONTEMPS).

CPC

● Ne cherche plus, tape le code 15372 et tu pourras acceder à la seconde partie d'ARMY MOVES.

C64

● Le code pour changer de tableau : 15863 (Frédéric BENYAHIA)

SPECTRUM

● Fuel infini :
POKE 62Ø33,Ø
Invisibilité :
POKE 575Ø2,Ø
-Pour la partie I
Vies infinies :
POKE 54599,Ø
-Pour la partie II
Vies infinies :
POKE 53771,Ø

ARTICFOX

CPC

```
1Ø REM Energie infinie pour ARCTIC FOX
version DK
2Ø MODE Ø:BORDER Ø
3Ø FOR I=Ø TO 15:INK I,Ø:NEXT
4Ø LOAD "OPENI3,&CØØØ
5Ø INK 1,6:INK 2,11
6Ø INK 3,5:INK 4,26
7Ø MEMORY &176F
8Ø LOAD "MAIN",&177Ø
9Ø POKE &A3ØØ,Ø:CALL &177Ø
```

CPC

● Pour avoir l'énergie infinie :
POKE &A3ØØ,Ø

SPECTRUM

● Pour avoir les missiles et les mines infinis
POKE 583Ø9,Ø

ARTURA

```
1Ø Energie infinie pour Artura version Cassette
2Ø MODE 1:FOR I=&82ØØ TO &8235
3Ø READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
4Ø IF B<>4958 THEN PRINT "ERREUR DANS LES
DATAS":END
5Ø POKE &8225,Ø
6Ø PRINT "METTEZ LA K7 ORIGINALE et taper une
touche"
7Ø CALL &BB18
8Ø CALL &BD37:MODE 1:MEMORY &7FFF
9Ø LOAD "!",&8ØØØ:CALL &82ØØ
1ØØ DATA 243,33,27,128,17,Ø,128,1,91,1
11Ø DATA 125,237,79,237,95,174,235,174,235,119
12Ø DATA 35,19,11,12Ø,177,32,242,33,36,13Ø
13Ø DATA 34,84,128,195,27,128,62,53,5Ø,139
14Ø DATA 33,62,6,5Ø,9,17,62,2Ø5,5Ø,58
15Ø DATA 14,195,8Ø,3
```

CPC

● Vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher dans le fichier "DEMO1.DAT" les octects : 5368ØØØØØC68 et le remplacer par : 6ØØ2ØØØØ ØC68. (GL)

ST



ASPHALT

CPC

Si l'ennemi est entouré de clignotants sur les côtés ou sur les arrières, il faut lui rentrer dedans. Retenir les plans de contournement.
Miner les motos ou leur tirer dessus. Cas particulier : le motocycliste jaune doit être miné.
Se coller sur le côté de la route où les side-cars apparaissent toujours, afin de les bloquer puis de s'en débarrasser par la suite.
La voiture avec le brûleur arrière doit être attaquée en diagonale. Il faut éviter de lui rentrer dedans une fois qu'il est atteint. Les voitures sont, en raison de leur taille, assez vulnérables aux tactiques appliquées aux side-cars.
Si, après une attaque, il ne reste qu'une dizaine de balles comme munition, il faut les décharger afin d'être disponible pour l'attaque suivante, sachant qu'il y a une assez longue pause avant le ravitaillement.
Si les mines ne sont pas employées avec rapidité et précision, la cible les évitera.
Les lance-flammes ne constituent pas une arme suffisamment fiable.
La protection des arrières (angle le plus vulnérable), est très difficile; les côtés, par contre, peuvent être protégés si l'on se tient sur les bords de la route.

● Pour avoir des balles continues:
Rechercher: 6A 65 7D 3D 32
Remplacer : le 3D par ØØ
(Cédric CHEVAL).

```
1 'Vies et munitions infinies sur
ASPHALT version Disquette
1Ø MODE Ø:B=Ø:FOR I=&BFØØ TO
&BF35:READ A:POKE
I,A:B=B+A:NEXT
2Ø IF B=5735 THEN PRINT"INSERER
ORIGINAL":CALL &BB18:CALL &BFØØ
3Ø PRINT"ERREUR DANS LES
DATAS":END
4Ø DATA
17,64,Ø,33,255,176,14,7,205,206,188,6,7,33,47,191,17,64,Ø,205
5Ø DATA
119,188,33,64,Ø,205,131,188,205,122,188,175,5Ø,201,119,5Ø,199
6Ø DATA
124,5Ø,248,124,5Ø,19,125,195,208,95,65,83,8Ø,72,65,76,84
```

ATAX

ST

```
'Vies infinies pour ATAX de Eric
ARBONA
'
OPEN "u",#1,"A\ATAX.PRG"
FOR L=1 TO 5ØØ
   SEEK #1,L
    BGET #1,3ØØØØØ,4
     IF LPEEK(3ØØØØØ)=&H33FCØØØ5
        LPOKE 3ØØØØØ,&H33FC7FFF
      SEEK #1,L
       BPUT #1,3ØØØØØ,4
   ENDIF
NEXT L
CLOSE #1
```

● Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et de rechercher dans le fichier .PRG, les octets : 5379ØØØ151CC et de les remplacer par : 6ØØ4ØØØ151 CC. Ensuite rechercher: 3Ø1633FCFFFFØØØØ3832 et les remplacer par : 3Ø166ØØE FFFFØØØØ3832. (Gillus)

ASTERIX

CPC

Pour ne jamais avoir faim :
POKE &2641,Ø
Pour avoir les vies infinies :
POKE &2711,Ø

Pour avoir les vies infinies:
POKE 36723,Ø:POKE 36724,Ø
POKE 36725,Ø
POKE 36726,Ø

SPECTRUM

AU REVOIR MONTY

SPECTRUM

Pour avoir les ennemis immobiles :
POKE 435Ø2,2Ø1
Pour avoir des vies infinies :
POKE 41139,Ø
Pour avoir l'invulnérabilité :
POKE 4216Ø,2Ø1

C64

Pour avoir:
-Les vies infinies:
POKE 21854,Ø
-Des boissons sans alcool
POKE 25Ø65,96
-L'apesanteur:
POKE 1863Ø,Ø
-L'invulnérabilité:
POKE 18985,Ø
POKE 239Ø9,Ø
POKE 342Ø8,Ø
POKE 1883Ø,1Ø
POKE 2Ø522,96

MSX

Pour avoir les vies infinies:
POKE &HA97B,Ø

ATV SIMULATOR

CPC

```
10 REM Temps infini de Patrick FUNARO
20 REM pour ATV K7
30 FOR I=&BE80 TO &BEA9
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>4752 THEN PRINT"Erreur dans les
datas":END
70 MEMORY &8FFF:LOAD"ATV
80 BORDER 0:FOR I=1 TO 15:INK I,0
90 NEXT I:MODE 1:CALL &BE80
100 DATA 62,195,33,142,190,50,22,189
110 DATA 34,23,189,195,197,153,221
120 DATA 33,177,167,17,0,1,205
130 DATA 64,167,33,161,190,34,90
140 DATA 168,195,219,167,62,195,50
150 DATA 102,55,195,0,4,106
```

CPC

- Pour avoir du temps infini : POKE &4C21,Ø (Patrice MAUBERT)

C64

- Pour avoir du temps infini recherchez avec un éditeur de secteur les octets : 3A 66 35 C6 Ø1 et remplacez-les par : 3A 66 35 C6 ØØ. (Patrice MAUBERT)

- Pour avoir le temps infini: POKE 5711,96:SYS 4Ø96

ACE

C64

- Pour économiser le fuel quand il n'en reste pas beaucoup, grimper au maximum, puis piquer a fond plein gaz, quand la vitesse est au maximum en piqué, réduire à fond les gaz, ainsi on atteint la vitesse de 2ØØØ Km/h sans consommer de fuel puisque tout est arrêté, bien sur. Il faut redresser pour ne pas se scrasher, ça marche 8 fois sur 1Ø. (Alexandre BLACHERE).

AAARGH

AMIGA

- Pour entretenir le feu de son animal,il faut avaler à intervales reguliers quelques personnes sur le sol. Pendant les combats,pour remporter la victoire faites : joystick+bouton de feu enfoncer (joystick à droite si vous êtes un dragon et à gauche si vous êtes un ogre). En restant comme ceci les combats tourneront toujours en votre faveur.

ACADEMY

SPECTRUM

- Pour avoir:
Les bombes: POKE 47757,255
Les missiles: POKE 47754,255
Les munitions: POKE 47755,255

Pour mener ta mission à bien, il est dans ton intérêt d'équiper ton vaisseau avec le matériel le plus approprié :

-Avant tout, il faut que tu choisisses un bon bouclier et un laser très puissant.

-Pour ne pas te perdre, prends toujours une unité ADF.

-Le choix de la direction est secondaire.

-Plutôt que des fusées, choisis une unité infrarouge, moins precise mais plus éclairante.

CPC

```
1 'Missiles et carburant infinis sur ACADEMY version Cassette
10 B=0:MODE 1:FOR I=&BE00 TO &BE20:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B=3399 THEN PRINT"INSERER ORIGINAL":RUN"":CALL &BE00
30 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA 33,9,190,34,64,191,195,2,191,33,18,190,34,175,0,195,80
50 DATA 0,175,103,111,50,243,140,34,71,160,50,236,139,195,53,5
```

AVENGER

CPC

```
1 REM Empêche kwon d'être fatigué pour
2 REM qu'il te donne de l'énergie.
3 REM sur AVENGER version Disquette.
10 B=0:FOR I=&9A TO &C7:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B=3828 THEN PRINT"INSERER AVENGER":CALL
&BB18:CALL &9A
30 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA
0,62,1,205,14,188,33,196,0,205,212,188,34,197,0
50 DATA
17,0,0,33,0,1,14,65,223,197,0,33,189,0,34,110,1
60 DATA
195,0,1,175,50,193,108,195,219,101,132,0,0,7
```

C64

```
1 REM Energie illimitée
2 REM Pour AVENGER
10 DATA 174,6,173,175,37,191,260,174
20 DATA 5,37,194,260,37,218,260,174
30 DATA 5,138,198,138,179,138,152,174
40 DATA 9,138,199,174,13,138,180,37
50 DATA 170,250,125,174,58,138,6,174
60 DATA 5,146,22,213,165,5,167,5
70 DATA 178,69,9,98,5,9,146,69
80 DATA 9,237,229,69,213,247,243,54
90 DATA 197,213,8,243,55,197,243,60
100 DATA 197,213,8,243,61,197,205,197
110 DATA 221,213,224,167,5,194,69,9
120 DATA 154,5,237,229,221,213,251,167
130 DATA 222,194,260,260,162,22,7,207
140 DATA 213,252,167,7,194,142,197,162
150 DATA 157,7,194,145,197,162,225,7
160 DATA 207,21,246,167,18,194,148,197
170 DATA 162,240,7,207,21,252,81,166
180 DATA 7,81,240,7,81,62,7,174
190 DATA 178,146,23,30,146,49,30,146
200 DATA 81,30,81,153,51
210 POKE 53280,6
220 PRINT CHR$(5)CHR$(147) "Patience..."
230 FOR A=49152 TO 49308: READ B: C=C+B
240 POKE A,(B-5): NEXT
250 IF C<>21107 THEN PRINT "ERREUR DATA":END
260 PRINT CHR$(147)CHR$(131)"PAS D'ERREUR-
INSEREZ AVENGER"
270 INPUT "... PUIS TAPEZ <RETURN>";OK$
280 SYS 49152
```

SPECTRUM

- Pour avoir des vies infinies :
POKE 412ØØ,24
POKE 5Ø454,2Ø1
POKE 5Ø48Ø,2Ø1
Pour avoir les shurikens infinies:
POKE 54Ø46,Ø

MSX

- Pour avoir des vies infinies:
POKE &H8E2Ø,Ø
Pour avoir de l'energie infinie:
POKE &HCB42

ACTION FIGHTER

Voici de l'aide pour ceux qui auraient du mal à restaurer la liberté dans ce curieux monde:

Sachez que vous êtes plus vulnérable lorsque vous êtes à vélo, mais cela à néanmoins un avantage: l'hélicoptère ne vous attaquera pas. Si vous êtes dans la voiture et que l'hélico menace de vous larguer son chargement dessus, revenez sur le vélo et il s'en ira sans même vous attaquer! Sachez qu'en l'air vous devriez essayer d'intercepter tous les ennemis dès qu'ils apparaissent, de façon à ne pas leur laisser le temps d'ouvrir le feu.
L'abri le plus sûr est le centre de l'écran: de là vous pouvez vous déplacer dans les huit directions, et ainsi éviter non seulement les ennemis mais de surcroît le risque de vous retrouver coincé dans un coin.

Lorsque vous êtes à vélo, sachez que seule la vitesse importe. Pour obtenir une sécurité maximale, vous devrez voyager juste un peu plus vite que les autres.
En effet, si vous ralentissez ne serait-ce qu'un tout petit peu, vous serez bon pour vous faire écraser par ceux qui arrivent derrière, alors qu'en accélérant un peu, vous décollerez de la route !

Dans la voiture sachez que vous pouvez vous permettre de moins vous préoccuper de votre vitesse: vous pouvez vous déplacer à la vitesse d'un escargot dans la mesure où vous êtes invulnérable aux chocs des autres voitures. Cependant vous pourrez toujours vous crasher dans des barrières routières, alors surveillez tout de même votre accélérateur.

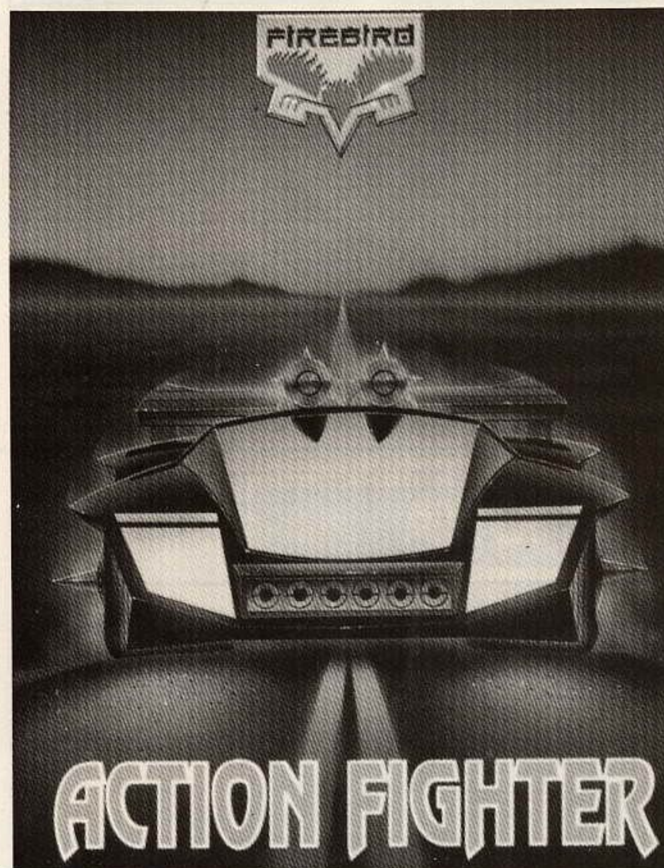
EN GENERAL:
Restez au milieu de la route aussi souvent que possible afin de réduire le risque d'être poussé par les autres voitures sur les barrières autoroutières.

Sachez que votre radar (représenté par un panneau routier au dessus de la zone de jeu) est un gadget bien utile. Le panneau indique l'axe d'inclinaison du prochain tournant, mais le signe n'apparaît qu'une seconde, alors jetez-y de fréquents coups d'œil. Ce procédé est indisponible dans les tableaux suivants, là où les routes rétrécissent et ont des courbes bien plus difficiles d'approche.

Collectez tous les six bonus A-F sans mourir, et un avion volera à travers l'écran pour vous récompenser d'un bonus supplémentaire.

LES BONUS:
Différents des armes supplémentaires, les bonus sont attribués lorsque certaines vagues d'aliens sont éliminées:

S= Augmentateur de vitesse (valable une seule fois)
P = points supplémentaires
I= invulnérabilité provisoire
E= vie supplémentaire
T= Temps supplémentaire
B= Bombe



A. M. C. CODE AMIGA

Voici les codes permettant d'accéder aux divers niveaux:

CODE	ZONE
1 NOSTROMO	Ø2
2 DISCOVERY	Ø4
3 ENTERPRISE	Ø6
4 DAGOBAH	Ø8
5 REPLICANT	1Ø
6 KRULL	12
7 METROPOLIS	14

Attention:
le A en QWERTY est le Q en AZERTY et le M, «?».
(BUI Thien).

ALPHAKOR

Dans la salle de la machine à remonter le temps

regarder, examiner table, examiner étagère, prendre oscilloscope, prendre carte, prendre livre, prendre lampe, prendre peigne, utiliser oscilloscope, utiliser carte.

En 1463

Laisser oscilloscope, laisser carte, est, nord, vends peigne, vends lampe, vends livre, sud, regarder, prendre caractère ou pince (selon les cas), est, rien, sud, regarder, prendre bourse, ouest, sud, oui, est, regarder, prendre caractère ou pince (selon les cas), ouest, ouest, regarder, prendre bourse, ouest, ouest, nord, ouest, nord, donner caractère, regarder, prendre laisser-passer, sud, regarder, prendre nourriture, manger, prendre cruche, boire, est, regarder, prendre bourse, sud, regarder, prendre cruche, boire, est, sud, donner pince, regarder, prendre clé, nord, regarder, prendre cruche, boire, manger, oui, manger, oui, manger, oui, manger, oui, est, sud, sud, dormir, rien, sud, nord, boire, boire, boire, boire, rien, nord, nord, est, oui, est, regarder, prendre cruche, boire, est, donner laisser-passer, est, regarder, prendre nourriture, manger, nord, regarder, prendre corde, sud, sud, regarder, prendre grosse clé, utiliser grosse clé, laisser grosse clé, est, utiliser clé, regarder, prendre cruche, boire, prendre nourriture, manger, ouest, ouest, utiliser corde, ouest, nord, ouest, nord, regarder, prendre nourriture, manger, ouest, regarder, prendre cruche, boire, nord, prendre cruche, boire, prendre nourriture, manger, prendre oscilloscope, prendre carte, utiliser oscilloscope, utiliser carte.

A vous le prix nobel

Conseil: Eviter la place du marché, manger et boire au maximum, attention au couvre-feu, ne pas vendre la carte et l'oscilloscope.

Pour en savoir plus:

Bible pour le prêtre puis interroger
Au mendiant 10 ecus suffiront
Le play-boy pour les serfs
Si vous connaissez le latin, alors donnez 20 écus à l'ermite
Le fils d'Alphakhor est chez le chimiste, interrogez-le
Payez un pot aux ivrognes dans le bistrot, interrogez-les.

(VALET Thierry).



ALPHAKHOR

Fait par Antoine Driard pour

CPC 6128

		Estaminet 5 écus= +4 de soif payer à boire pour avoir l'insigne (voir marché)		**L'usurier** achète tout à 20 écus vend tout à 40 écus	**L'église** facultatif:donner bible			
Imprimerie donner la lettrine prendre le laisser passer		**Devant l'estaminet** prendre nourriture et bourse	**Rue du duc d'Albe** DEPART prendre cruche et nourriture	**Devant chez l'usurier** prendre lettrine (caractère)	**Devant l'église** mendiant:donner 25 écus pour multiplier par 5 bourses trouvées			
Devant imprimerie prendre cruche et nourriture	**Rue du Val** prendre bourse	**Place du marché** ne pas y aller sans ⚠ l'insigne ⚠	**Rue saint Louis** prendre cruche	**Place d'armes** prendre nourriture et cruche; ne pas y aller après le ⚠ couvre-feu ⚠	**Rue de la salinerie** prendre bourse	**Cachots** ne pas y aller sinon la partie ⊖ est perdue ⊖	**Ecuries** prendre corde	
	Antre de l'alchimiste prendre cruche	**Four à pain** prendre cruche	**Rue des moissons** prendre bourse	**Pont à péage** -10 écus pour aller à l'est	**Campagne** prendre cruche	**Devant chateau** donner laisser-passer pour aller à l'est	**Cour** prendre nourriture	
	Chez l'alchimiste il n'est pas là ou bien seul son fils est là	**Forgeron** rien à en tirer	**Devant l'auberge** rien	**Ermite** explique qu'il faut passer par les remparts	**Serfs** donner clef pour aller à l'ouest	**Murailles** utiliser corde pour aller à l'ouest	**Gardes** prendre clé puis ouvrir à l'est	**L'alchimiste** le libérer
			Auberge 30 écus= dormir 10 écus=+4 de faim 5 écus = +4 de soif					
			Chambre rien					

▬▬ :mur infranchissable

═══ :passage nécessitant un objet ou de l'argent

⚠ :ATTENTION

⊖ :DANGER DE MORT

B

BACKLASH

AMIGA

Il faut toujours reculer pour survivre.
(Alexandre Jouandeau)

```
'Vies infinies sur BACKLASH
DATA  2F3C,7,8ØØØ,3F3C,2Ø,4E41,4DF9,3,Ø,42A7
DATA  3F3C,1,2FØE,2F3C,4,2,4E4D,41FA,8,2D48
DATA  84,4ED6,41FA,E,43F9,2,7DAE,2288,4EE9
DATA  16C,4239,Ø,A3E3,4EF8,7ØØØ
TST=Ø
EXE=&H6AØØØ
FOR T=&H6AØØØ TO &H6AØ45 STEP 2
READ D$
V=VAL("&H"+D$)
TST=TST+V
POKE T,V
NEXT T
IF TST<>431Ø11
PRINT"ERREUR DANS LES DATAS"
END
ENDIF
CALL EXE
```

ST

BADCAT

Temps infini :
remplacer C8 2B 22 FD 21
par C8 ØØ 22 FD 21
(Patrice MAUBERT)

Pour avoir du temps infini :
POKE &291B,Ø
(Patrice MAUBERT)

CPC

Pour passer la balançoire. Bouger le joystick de droite à gauche régulièrement mais pas trop vite. La balançoire s'ébranle alors. Attendre que le chat soit tout en haut, au dessus de l'eau, et pousser le joystick vers le haut. Pour passer le tonneau dans les égouts, se mettre dessus, aller à gauche et bouger le joystick de droite à gauche à la vitesse nécessaire (recommencer jusqu'à ce que l'on trouve la bonne vitesse). Ensuite, pour tuer les rats, aller en bas en appuyant sur fire, pour celui d'en bas, et en haut en appuyant sur le bouton, pour celui d'en haut (laisser celui du milieu tranquille, il ne fait rien).
(Alexis MARIANI)

ST

BACK TO REALITY

```
1Ø REM Vies infinies pour BACK TO REALITY version K7
2Ø MODE 1:INK Ø,26:INK 1,Ø
3Ø INK 2,9:INK 3,13:BORDER 26
4Ø LOAD "!",&CØØØ
5Ø OPENOUT "!JOY":MEMORY &12FF:LOAD"!"
6Ø INK 1,26:INK 2,15
7Ø INK Ø,Ø:INK 3,6:POKE &79B2
8Ø CALL &7611
```

CPC

Pour avoir:
L'invulnérabilité:
POKE 27337,96
Les vies infinies:
POKE 2Ø1Ø9,173
SYS 16384

C64

BARBARIAN PSY ST

Pour être invulnérable il te suffit avant de jouer d'entrer la date: Ø4-Ø8-59

L'icône "Prendre Objet" sert à éviter le monstre. Sélectionne-la et ce dernier ne pourra t'atteindre.

Une fois l'écran de présentation chargé, appuie sur la touche "**C**", l'écran deviendra alors rouge. Cela t'indiquera que tu es invulnérable. De plus les ponts ne disparaîtront plus sous tes pieds, mais méfies toi des fosses car si tu tombes dans l'une d'elles, tu ne seras plus invulnérable.

BALL BREAKER CPC

```
1 REM Vies et missiles infinis sur BALL BREAKER version Cassette
1Ø MEMORY &752F:LOAD"a",3ØØØØ:POKE &75C6,&8Ø:POKE &75C7,&BE
2Ø FOR I=&BE8Ø TO BE97:READ A:POKE I,A:NEXT:CALL &753Ø
3Ø DATA 62,255,5Ø,29,4Ø,62,255,5Ø,34,4Ø,175,5Ø
4Ø DATA 3Ø,41,5Ø,216,4Ø,175,5Ø,189,3Ø,195,64,Ø
```

Pour la version disquette, il suffit de changer le LOAD"!a" par LOAD"(le nom du fichier le plus court)"

```
1'Vies et missiles infinis sur BALL BREAKER version Cassette
2'Par Pascal MORALES
2Ø MEMORY 29999
3Ø LOAD"!a",3ØØØØ:POKE &75C6,&8Ø:POKE &75C7,&BE
4Ø i=&BE8Ø
5Ø READ a$:IF a$="va!" THEN CALL 3ØØØØ
6Ø POKE i,VAL("$"+a$):i=i+1:GOTO 5Ø
7Ø DATA 3e,ff,32,1d,28
8Ø 'Taper les lignes 1ØØ,12Ø,14Ø,16Ø selon votre choix
9Ø '255 missiles
1ØØ DATA 3e,ff,32,22,28
11Ø '255 VIES
12Ø DATA af,32,1e,29,32,d8,28
13Ø 'Vies infinies
14Ø DATA af,32,bd,1e
15Ø 'Missiles infinis
16Ø DATA c3,4Ø,ØØ,va!
17Ø END
```

BALLISTIX ST

Pour pouvoir choisir ses tableaux de Ø à 8Ø avec le joystick directement, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 32 39 ØØ Ø1 DF AE 4E 71 32 3C et remplacer par 32 39 ØØ Ø1 DF AE 81 Ø1 32 3C.
Puis rechercher : 32 39 ØØ Ø1 DF AE 81 Ø1 32 3C et les remplacer par : 32 39 ØØ Ø1 DF AE 4E 71 32 3C.
(GILLIUS)

BANGKOK KNIGHT C64

Pour avoir une super petite musique:
POKE 54296,15
SYS 38529

Ou alors:
POKE 54296,31
SYS 36294

BACTRON CPC

Pour avoir de l'énergie infinie rechercher la chaîne 26 9E 7E 9Ø 77 et la remplacer par 26 9E 7E ØØ 77.
(Patrice MAUBERT)

BANK BUSTER CPC

Après avoir inscrit son nom en début de partie appuyer sur :
'F2' pour aller à la banque de NEW YORK
'F3' pour aller à la banque de PARIS
'F4' pour aller à la banque de LONDRES
(Didier BECKER)

BARD'S TALE

Vous jouez à Bard's Tale et vous avez envie de donnez plus de points d'expérience, plus d'argent à vos personnages, plus de points de magie, transformer vos magiciens en archimage... Rien de plus simple... Vous prenez un bon éditeur de track (le bit copy 8.2). Vous mettez votre disk de personnage dans le drive et vous allez sur les blocks de ceux-ci (grâce à une recherche, par exemple, du nom d'un de vos personnages grâce à l'option SCAN DISK du SECTOR EDITOR du bit copy 8.2). Voici un exemple de ce que vous verrez. ELFIRKUS (nom d'un de mes personnages).

APPLE

C5CCC6C9D2CBD5D3
Nom du personnage
FFFFFFFFFFFFFFF7C928392
ØØØØØØØØØØØØØ 3Ø1ØØØ8Ø3Ø5
Expérience en Décimal
ØØØCØØØC
ØØØØØØØØØØØØØ1 Ø2Ø6Ø3Ø3Ø7
Gold en Décimal
ØØFFØØFF
Hits+Cnd en hexa
ØØFFØØFF
Speel Points en hexa
Ø2Ø1ØØØØØ489ØØØ7
Ø1Ø2Ø3Ø4
Niveau de Magie
WIZ, MAGI, CONJ, SORC
ØØØØØØØØØØ

Dans cet exemple, mon personnage à les caractéristiques suivantes :
NOM:ELFIRKUS, Expérience : 31Ø835 Or :126337 Hits : 255 CND : 255 Points de sort : 255 Niveau de magie : WIZ : 1 MAGI: 2 CONJ : 3 SORC : 4 Il suffit donc de mettre les valeurs que l'on veut (attention, WIZ, MAG, CONJ, SORC ne peut dépasser Ø7).
(LACAUSSADE Hervé).

SPECTRUM

```
REM Ce programme génère un super personnage
REM Sur une disquette de sauvegarde pour BARD'S TALE.
DATA  Ø, Ø, Ø, 1, Ø, 9, Ø,Ø18
DATA  Ø,Ø18, Ø,Ø18, Ø,Ø18, Ø,Ø18
DATA  Ø,Ø18, Ø,Ø18, Ø,Ø18, Ø,Ø18
DATA 255,246, 1,Ø64, 1,Ø64, 1,Ø74
DATA   1,Ø74,128,Ø18,128,Ø12,128,Ø1Ø
DATA 128, 9, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø
DATA  Ø, Ø, Ø,Ø95,Ø86,184, Ø, Ø
DATA  9,196, Ø,Ø16, Ø,Ø16, Ø, 7
DATA  Ø, 7, Ø, 7, Ø, 7, Ø, Ø
DATA  Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø
DATA  Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø
DATA  Ø, Ø, 6,235, Ø, Ø
FOR I=1 TO 96
READ A
B=B+A
NEXT I
IF B<>24Ø3 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
OPEN CHARACTER DISK:TPW.DUNGEONMASTER.C" FOR OUTPUT AS 1
FOR I=1 TO 96
READ A
PRINT #1,CHR$(A);
NEXT I
CLOSE
```

BARBARIAN

C64

```
1 REM Supression des vêtements de Maria.
2 REM sur BARBARIAN (interdit au moins de 18 ans)
1Ø FOR I=272 TO 384:READ A:B=B+A:POKE I,A-5:NEXT
2Ø IF B<>18627 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
3Ø SYS 57812:POKE 147,Ø:SYS 628Ø6:SYS 58541:POKE 89Ø,96
4Ø SYS 58Ø:POKE 1267,76:POKE 1268,16:POKE 1269,1:SYS 992
5Ø  DATA  125,174,57,138,6,165,255,145,257,117,145,259
6Ø  DATA  117,2Ø5,145,172,218,145,167,217,145,168,217
7Ø  DATA  165,259,145,191,116,145,192,116,2Ø5,145,169
8Ø  DATA  218,145,17Ø,218,145,166,217,2Ø5,145,36,75,145
9Ø  DATA  253,23Ø,243,183,116,243,186,116,165,14,145
1ØØ  DATA  251,74,2Ø5,145,212,23Ø,174,149,146,252,74
11Ø  DATA  146,213,23Ø,174,238,146,214,23Ø,174,228,146
12Ø  DATA  184,116,174,111,146,258,117,174,244,146,185
13Ø  DATA  116,174,158,146,169,217,174,226,146,175,217
14Ø  DATA  174,98,146,176,217,174,6Ø,138,6,81,14,133
```

SPECTRUM

```
1 REM VIES INFINIES POUR BARBARIAN
2 REM DE DA SILVA
4 BORDER Ø:POKE 23658,8
5 CLEAR 65479
6 LET T=Ø :LET W=Ø
1Ø FOR F= 6548Ø TO 65523
15 READ A:POKE F,A
2Ø LET T=T+W*A:LET W=W+1
25 NEXT F
3Ø IF T<>115996 THEN PRINT "Data Erreur":STOP
32 INPUT "INVINCIBLE (O/N)":A$
33 IF A$ ="O" THEN POKE 65513,5Ø
34 INPUT "Besoin de tuer 1 seul homme (O/N)" A$
36 IF A$="O" THEN POKE 65518,5Ø
4Ø PRINT AT 1Ø,5;"C'est parti"
45 RANDOMIZE USR 6548Ø
5Ø DATA 6,2,197,17,17,Ø,55
55 DATA 62,255,2Ø5,86,5,193
6Ø DATA 16,243,221,33,Ø,64
65 DATA 17,23Ø,191,62,255,55
7Ø DATA 49,254,255,2Ø5,86,5
75 DATA 62,68,58,179,153,62,1
8Ø DATA 58,253,142,195,168,137
```

C64

```
1 REM Invulnérabilité sur BARBARIAN
1Ø FOR I=272 TO 289:READ A:POKE I,A-5
2Ø NEXT:SYS 57812:POKE 147,Ø:SYS 628Ø6
3Ø SYS 58541:POKE 89Ø,96:SYS 85Ø
4Ø POKE 1267,76:POKE 1268,16
5Ø POKE 1269,1:SYS 992
6Ø  DATA  174,14,146,238,14Ø,174,46,146
7Ø  DATA  59,138,174,5,146,6Ø,138,81,14,133
```

● Pour avoir un super truc, il faut appuyer sur la touche C à n'importe quel endroit où l'on se trouve. Le cadre deviendra rouge. A présent, tu pourras passer sans problème toutes les embûches et tous les ennemis et aussi prendre tous les objets que tu trouveras. Le magicien sera trés vulnérable mais par contre évite les pièges.

● Charge la face 2 du jeu. Ensuite, appuie, sans relâcher, sur "COMODORE" puis frappe la touche "RESET". Refais la manoeuvre plusieurs fois avant de te lancer. Tu auras une bonne partie de rigolade.

CPC

```
1 'Invulnerabilité sur BARBARIAN (BARB1A) version Disquette
1Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR i=Ø TO 15:READ A$:INK i,VAL("&"+A$):NEXT
2Ø  DATA  Ø,17,19,1Ø,4,D,Ø,1Ø,6,A,C,18,F,12,3,9
3Ø  MEMORY &16FF:FOR I=&17ØØ TO &1743:READ A$:Z=VAL("&"+A$)
4Ø  POKE I,Z:S=S+Z:NEXT:IF S<>4856 THEN PRINT"paf, erreur!":END
5Ø  CALL &17ØØ:POKE 27973,Ø:CALL &6AF2
6Ø   DATA  21,ØØ,CØ,16,Ø2,Ø6,2Ø,CD,2E,17,21,ØØ,18,16,Ø7,Ø6,2A
7Ø   DATA  CD,2E,17,21,F2,6A,16,11,Ø6,1E,CD,2E,17,21,ØØ,CØ,16
8Ø   DATA  1E,Ø6,2Ø,C3,2E,17,ØØ,ØØ,ØØ,66,C6,Ø7,1E,ØØ,ØE,81,E5
9Ø   DATA  DF,2B,17,E1,Ø5,C8,24,24,ØC,79,FE,8A,2Ø,F1,14,18,EC

1 'Invulnerabilité sur BARBARIAN (BARB1B) version Disquette
1Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR i=Ø TO 15:READ A$:INK i,VAL("&"+A$):NEXT
2Ø  DATA  Ø,17,19,1Ø,4,D,Ø,1Ø,6,A,C,18,F,12,3,9
3Ø  MEMORY &16FF:FOR I=&17ØØ TO &1743:READ A$:Z=VAL("&"+A$)
4Ø  POKE I,Z:S=S+Z:NEXT:IF S<>4866 THEN PRINT"paf, erreur!":END
5Ø  CALL &17ØØ:POKE 27973,Ø:CALL &6AF2
6Ø   DATA  21,ØØ,CØ,16,Ø2,Ø6,2Ø,CD,2E,17,21,ØØ,18,16,Ø7,Ø6,2A
7Ø   DATA  CD,2E,17,21,F2,6A,16,16,Ø6,1E,CD,2E,17,21,ØØ,CØ,16
8Ø   DATA  23,Ø6,2Ø,C3,2E,17,ØØ,ØØ,ØØ,66,C6,Ø7,1E,ØØ,ØE,81,E5
9Ø   DATA  DF,2B,17,E1,Ø5,C8,24,24,ØC,79,FE,8A,2Ø,F1,14,18,EC

1 'Invulnerabilité sur BARBARIAN (BARB2A) version Disquette
1Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR I=Ø TO 15:READ A$:INK I,VAL("&"+A$):NEXT
2Ø  DATA  Ø,17,19,1Ø,4,D,Ø,1Ø,6,A,C,18,F,12,3,9
3Ø  MEMORY &16FF:FOR I=&17ØØ TO &1743:READ A$:Z=VAL("&"+A$)
4Ø  POKE I,Z:S=S+Z:NEXT:IF S<>4856 THEN PRINT"paf, erreur!":END
5Ø  CALL &17ØØ:POKE 27756,Ø:CALL &6AF2
6Ø   DATA  21,ØØ,CØ,16,Ø2,Ø6,2Ø,CD,2E,17,21,ØØ,18,16,Ø7,Ø6,2A
7Ø   DATA  CD,2E,17,21,F2,6A,16,11,Ø6,1E,CD,2E,17,21,ØØ,CØ,16
8Ø   DATA  1E,Ø6,2Ø,C3,2E,17,ØØ,ØØ,ØØ,66,C6,Ø7,1E,ØØ,ØE,81,E5
9Ø   DATA  DF,2B,17,E1,Ø5,C8,24,24,ØC,79,FE,8A,2Ø,F1,14,18,EC

1 'Invulnerabilité sur BARBARIAN (BARB2B) version Disquette
1Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR i=Ø TO 15:READ A$:INK I,VAL("&"+A$):NEXT
2Ø  DATA  Ø,17,19,1Ø,4,D,Ø,1Ø,6,A,C,18,F,12,3,9
3Ø  MEMORY &16FF:FOR I=&17ØØ TO &1743:READ A$:z=VAL("&"+A$)
4Ø  POKE I,Z:S=S+Z:NEXT:IF S<>4866 THEN PRINT"paf, erreur!":END
5Ø  CALL &17ØØ:POKE 27759,Ø:CALL &6AF2
6Ø   DATA  21,ØØ,CØ,16,Ø2,Ø6,2Ø,CD,2E,17,21,ØØ,18,16,Ø7,Ø6,2A
7Ø   DATA  CD,2E,17,21,F2,6A,16,16,Ø6,1E,CD,2E,17,21,ØØ,CØ,16
8Ø   DATA  23,Ø6,2Ø,C3,2E,17,ØØ,ØØ,ØØ,66,C6,Ø7,1E,ØØ,ØE,81,E5
9Ø   DATA  DF,2B,17,E1,Ø5,C8,24,24,ØC,79,FE,8A,2Ø,F1,14,18,EC
```

CPC

```
1 'Tuer les ennemis du premier coup
2 'sur BARBARIAN version Cassette
1Ø OPENOUT"!":MEMORY &FFF:CLOSEOUT:RESTORE 3Ø
2Ø FOR I=&1ØØØ TO &1Ø18:READ A:POKE I,A:NEXT
3Ø  DATA  33,64,Ø,17,1ØØ,Ø,62,49,2Ø5,161,188,62
4Ø  DATA  2Ø1,5Ø,163,Ø,2Ø5,64,Ø,62,1,5Ø,1Ø9,1Ø8,233
5Ø MODE 1:POKE &1Ø14,1:PRINT"1 - BARBARIAN FACE 1"
6Ø PRINT"2 - BARBARIAN FACE 2 JEUX A"
7Ø PRINT"3 - BARBARIAN FACE 2 JEUX B"
8Ø INPUT A:RESTORE 9Ø:FOR I=1 TO A:READ C,D:NEXT
9Ø DATA 7Ø,1Ø9,1Ø9,1Ø8,112,1Ø8
1ØØ POKE &1Ø16,C:POKE &1Ø17,D:CALL &1ØØØ
```

CPC

● Pour se retrouver en face du Sorcier Drax, le mieux c'est d'achever le premier et le deuxième combattant avec un coup sur la nuque. Pour les 5 autres, il faut pousser l'adversaire dans un coin en faisant deux ou trois roulades et attendre jusqu'à ce qu'il se relève, puis l'envoyer par terre en faisant virevolter l'épée autour de soi (joystick en haut à gauche).

Après le premier succés, répéter la manoeuvre jusqu'à ce que l'adversaire n'ait plus de "Points de Force".

Quand enfin on est arrivé chez Drax, il faut éviter ses "Coups Magiques". A cette fin, il faut se baisser puis sauter.
Ensuite l'achever avec une roulade en avant.

BARBARIAN II

```
10 REM BARBARIAN II AMSTRAD DISK
20 REM par Patrice MAUBERT
30 REM Version Maxibidouilles
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A0AE:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>15507 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS.":END
80 INPUT"VIES INFINIES(O/N)";A$
90 IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &A004,&3D
100 INPUT"ENERGIE INFINIE(O/N)";A$
110 IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &A0AC,1
120 INPUT"TUER LES MONSTRES AVEC CLR(O/N)";A$
130 IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &A0AE,1
140 INPUT"CHANGEMENT DE LEVEL AVEC ESC(O/N)";A$
150 IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &A0AD,1
160 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
170 PRINT"Puis pressez une touche":CALL &BB06:CLS
180 CALL &A000:ùCPM
190 DATA CD,7A,A0,3E,00,32,AF,96,3A,AC,A0,A7,20,13,32,12
200 DATA 91,32,8C,91,32,4E,95,3E,27,32,C8,91,32,DA,91,18
210 DATA 14,3E,91,32,12,91,32,8C,91,3E,3D,32,4E,95,AF,32
220 DATA C8,91,32,DA,91,21,02,92,3A,AD,A0,A7,20,07,36,1C
230 DATA 23,36,53,18,05,36,53,23,36,51,21,2C,94,3A,AE,A0
240 DATA A7,20,10,36,AF,23,36,32,23,36,38,23,36,51,23,36
250 DATA C9,18,0E,36,CD,23,36,E4,23,36,56,23,36,3E,23,36
260 DATA 10,3E,4E,32,A9,A0,CD,7A,A0,C9,16,17,0E,48,21,00
270 DATA 90,CD,A3,A0,16,19,0E,41,21,00,92,CD,A3,A0,16,19
280 DATA 0E,43,21,00,94,CD,A3,A0,16,18,0E,42,21,00,96,CD
290 DATA A3,A0,C9,1E,00,DF,A9,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00
```

```
1 REM Vies infinies pour BARBARIAN II
2 REM Version AMSTRAD Cassette
3 REM de ARNAUD CRESSONNIER
10 DATA 243,27,33,128,17,0,128,1
20 DATA 125,237,79,95,174,235,119
30 DATA 35,19,11,120,177,32,242,175
40 DATA 33,44,128,17,136,44,136
50 DATA 176,33,50,160,81,136
60 DATA 62,60,166,62,52,129,44
70 MODE 0:FOR A=&A000 TO &A057:READ B
80 C=C+B:POKE A,B:NEXT A
90 IF C<>7931 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
100 POKE &A033,0:POKE &A038,0:POKE &A03D,&A7
110 POKE &A051,&18
120 INPUT"Mettre l'original de BARBARIAN II";OK$
130 CALL &BD37:MODE 1:MEMORY &3FFF
140 LOAD"!",&8000:CALL &A000
```

● Pour avoir :
-Vies infinies :
Piste 24, secteur 42, à l'adr. &AF,remp. 3D par ØØ ou rech. 3A-94-43-3D-FE te rem. par 3A-94-43-ØØ-FE ou
POKE &432F,Ø
-Energie infinie :
Piste 23, secteur 48, à l'adr. &112, remp. 91 par ØØ ou rech. 39-51-B7-91-FC et remp. par 39-51-B7-ØØ-FC ou POKE &3D92,Ø. Puis à la piste 23, secteur 48, à l'adr. &18C, remp. 91 par ØØ ou rech. 39-51-B7-91-FC et remp. par 39-51-B7-ØØ-FC ou
POKE &3EØC,Ø.
Puis à la piste 25, secteur 43, à l'adr. &14E, remp. 3D par ØØ ou rech. C8-3D-32-39-51 et remp. par C8-ØØ-32-39-51 ou
POKE &57CE,Ø. Puis à la piste 23, secteur 48, à l'adr. &1C8, remp. ØØ par 27 ou rech. 3E-ØØ-32-39-51 et remp. par 3E-27-32-39-51 ou
POKE &3E48,&27. Puis à la piste 23, secteur 48, à l'adr. &1DA, remp. ØØ par 27 ou rech. 3E-ØØ-32-39-51 ou
POKE &3E5A,&27.
-Tuer monstres avec CLR : Piste 25, secteur 43, à l'adr. &2C, remplacer CD-E4-56-3E-1Ø par AF-32-38-51-C9 ou
POKE &56AC,&2C
-Changer de level avec ESC :
Piste 25, secteur 41, à l'adr. &Ø1, remp. DA-53-51 par DA-1C-53 ou POKE &5281,&Ø1
(Patrice MAUBERT)

CPC

C64

```
1 REM Vies infinies pour BARBARIAN II
2 REM DE Ian FAURE
10 FOR X=312 TO 378 :READ Y:C=C+Y:POKE X,Y:NEXT
20 IF C=6887 THEN POKE 157,128:SYS 312
30 PRINT "DATA ERROR!"
40 DATA 32,44,247,32,108,245,169,76,141,56,3,169,83,141,57,3,169,1,141
50 DATA 58,3,76,168,2,72,77,80,169,97,141,178,3,169,1,141,179,3,104
60 DATA 76,81,3,72,169,113,141,214,228,169,1,141,215,228,104,32,191,3
70 DATA 96,115,1,169,165,141,113,138,108,22,0
```

● Appuyez sur la touche "COMMODORE" pendant vos combats avec les monstres. Ainsi vous n'aurez aucun gnomes à tuer.

SPECTRUM

```
10 REM Vies infinies pour BARBARIAN II
20 PAPER 0:INK 7:BORDER 0:CLEAR 30207
30 POKE 23658,8:RESTORE:FOR I=47000 TO 47015
40 READ B:A=B-10:POKE I,A:NEXT I:POKE 47003,0
50 POKE 47006,0:POKE 47009,0:POKE 47012,0
60 INK 0:POKE 23624,0:CLEAR:LOAD ""CODE 47104
70 POKE 47231,152:POKE 47232,183:RANDOMIZE USR 47104
80 DATA 185,60,215,166,60,171,160,60,37,161
90 DATA 60,148,173,205,10,106
```

● Pour avoir les vies infinies:
POKE 4Ø141,Ø
(Emmanuel DELEYE)

BALL CRAZY

```
10 Vies infinies version K7
20 LOAD"!"
30 POKE &A064,&F0
40 POKE &A065,&9F
50 FOR I=&9FF0 TO &9FF7
60 READ A:POKE I,A:NEXT
70 CALL &A000
80 DATA 62,167,50,111,28,64,0
```

CPC

● Pour avoir 55 vies, rechercher les octets : 32 D5 17 3E ØA 32 D9 17 et les remplacer par : 32 D5 17 3E FF 32 D9 17.
(Forent GERY)

● Charge le jeu et fait un reset. Vies infinies et exécution:
SYS 32784

C64

BASIL

ST

Pour terminer les niveaux suivants, se procurer les objets cités:
TABLEAU 1 : boutiques et docks dague , pistolet, cigare, fleurs, clé
TABLEAU 2 : les égouts os, chapeau, carte, dents, fruit
TABLEAU 3 : la tanière de Ratigan lettres, cadenas, bougie, cigare, fleurs

CPC

Pour avoir du temps infini:
POKE &91D2,&C9
Pour avoir des vies infinies:
POKE &EA1,&C9

Pour avoir:
-Le temps infini:
POKE &91D2,&C9
-Les vies infinie:
POKE &EA1,&C9

```
1 REM Vies infinies pour BASIL version Disquette
10 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"+a$):NEXT
20 DATA 00,1A,06,03,10,12,01,19,0F,03,10,01,02,09,05,14
30 MEMORY &7FF:FOR i=&800 TO &8A7:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$)
40 X=X+VAL("&"+a$):NEXT
50 IF X<>14430 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &800
60 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,3E,02,16,05,CD,67,08,21
70 DATA 00,09,3E,06,16,0D,CD,67,08,21,00,C0,3E,0E,16,10
80 DATA CD,67,08,21,00,F0,3E,11,57,CD,67,08,F3,01,8C,7F
90 DATA ED,49,21,00,C0,11,00,80,01,00,30,ED,B0,11,00,A8
100 DATA 01,00,10,ED,B0,3A,FF,00,FE,63,20,03,32,FF,A7,AF
110 DATA 21,A2,85,36,21,23,36,8A,23,36,83,23,36,36,23,36
120 DATA FF,00,00,00,C3,00,80,32,A8,08,7A,3C,32,A9,08,22
130 DATA AA,08,3A,A8,08,1E,00,57,CD,45,C0,06,08,3E,19,90
140 DATA 4F,3A,A8,08,57,1E,00,2A,AA,08,E5,D5,C5,CD,66,C6
150 DATA C1,D1,E1,24,24,22,AA,08,10,E3,3A,A8,08,3C,32,A8
160 DATA 08,21,A9,08,BE,20,CB,C9
```

```
10 REM Energie et Temps infinis pour BASIL K7
20 CLS:FOR I=96 TO 139:READ A
30 POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B<>4234 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
50 CALL 108
60 DATA 62,201,50,70,142,50,208,144,175,195
70 DATA 0,128,6,0,17,112,1,205,119,188
80 DATA 205,255,187,62,9,50,152,1,14,192
90 DATA 205,137,1,33,11,107,34,19,2,14
100 DATA 107,195,168,1
```

```
1 REM Energie infini.
   2 REM sur BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE
  10 PAPER 0 : INK 0 : BORDER 0
  20 CLEAR 27000
  30 LET SUM=0 : RESTORE 100
  40 FOR I=23296 TO 23316 : READ A
  50 LET SUM=SUM+A : POKE I,A : NEXT
  60 IF SUM<>2375 THEN PRINT"Erreur dans les datas": STOP
  70 POKE 23658,8 : POKE 23308,0 :
  80 PRINT"Mettre BASIL" : LOAD ""CODE 55808
  90 PRINT USR 23296
100 DATA 62,201,50,29,218,205,0,218,62,201
110 DATA 50,240,163,62,0,50,80,161,195,0,128
```

SPECTRUM

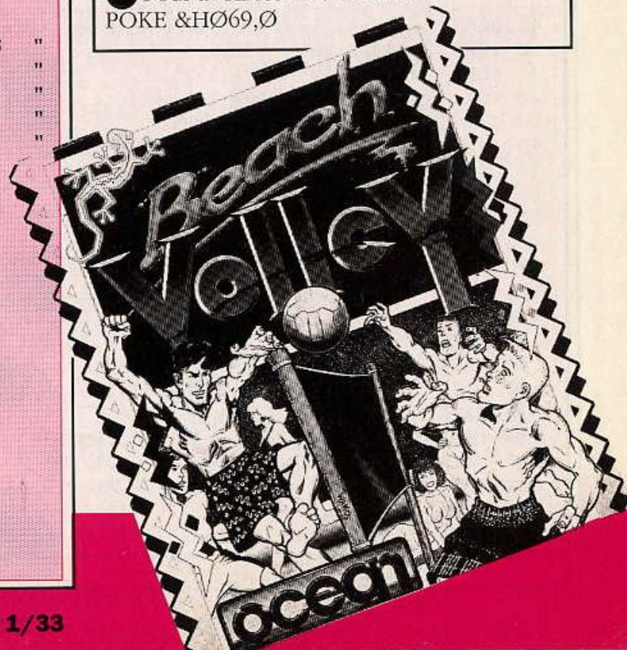
Pour changer la couleur de l'écran (Nb=Couleur):
POKE 33329,Nb
Pour rendre les ennemis invisibles:
POKE 37850,195
Pour avoir de l'énergie infinie:
POKE 24130,0

BEACH VOLLEY AMIGA

```
' Ocean Beach Volley traîner par Christophe PARIS
'                          (c)  1989 JOYSTICK HEBDO
' faire 'run' puis suivre les instructions du programme
' après la  modification il vous sufira de presser la touche 'F1'
' pendant le jeu pour passer au niveau suivant !........
'
PRINT AT(15,4);"   OCEAN BEACH VOLLEY trainer by Christophe PARIS  "
PRINT AT(15,5);"                           (c) 1989 JOYSTICK HEBDO  "
PRINT AT(15,7);"   Insérez la disquette 'Ocean Beach Volley'        "
PRINT AT(15,8);"       dans le lecteur interne (DF0:)               "
PRINT AT(15,11);"  puis pressez le bouton gauche de la sourie       "
WHILE MOUSEK<>1
WEND
DIM prg|(&HCF16)
BLOAD  "df0:volley.code",V:prg|(0)
i=4
val=&H4E71
adresse=V:prg|(0)+&H5A8
modification
BSAVE  "df0:volley.code",V:prg|(0),&HCF16
PRINT AT(15,15);"   OPERATION TERMINEE "
END
PROCEDURE  modification
  FOR o=0 TO i
    DPOKE adresse+(o*2),val
  NEXT o
RETURN
```

BATTLE SHIP CLAPTON MSX

Pour avoir les vies infinies:
POKE &H069,0



BEACH HEAD
CPC

```
1 ' BEACH-HEAD * VIE INFINIE * PAR HARRY
2 '  Version Disquette POUR LA COMPIL THEY SOLD A MILLION.
3 ' POKE &F2D8,&2Ø:POKE &C987,&2B:POKE &C988,&B8
4 ' POKE &D1E5,&Ø:POKE &D1E6,&Ø:POKE &D1E7,&Ø
5 '
6 ' RECHERCHE * 92 83 3e >Øa< 32 * FICHIER BPART2.BIN 15Ko
7 ' RECHERCHE * >2B B8< B7 CA 28 * FICHIER BPART.2 15Ko
8 ' RECHERCHE * 3D CA 43 AD >32 45 B8< * FICHIER BPART2.BIN 15Ko
9 '
1Ø CALL &BB4E:BORDER Ø:INK Ø,Ø:MODE 1
2Ø LOCATE 4,13:PRINT "VERSION THEY SOLD A MILLION  (O/N)"
21 K$="":WHILE K$<>"O" AND K$<>"N":K$=UPPER$(INKEY$):WEND
22 FOR I=1 TO 3:INK I,Ø:NEXT
23 IF K$="N" THEN LOAD "BEACH.BIN",&FEØØ:ELSE LOAD "BEACH.SBF",&FEØØ
3Ø POKE &FE2E,&C3:POKE &FE2F,&Ø:POKE &FE3Ø,&AØ
4Ø FOR i=&AØØØ TO &AØØØ+31:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
5Ø DATA cd,7a,bc,3e,2b,21,87,c9,77,3e,b8,23,77,3E,ØØ,21
6Ø DATA e5,d1,77,23,77,23,77,3e,2Ø,21,d8,f2,77,C3,31,FE
7Ø CALL &FEØØ
```

BANK BUSTER II
ST

Pour avoir des vies infinies : rechercher la chaîne 33 FC Ø4 ØØ et remplacez la par 33 FC ØØ FF. (Patrice GILLET)

BIGGLES

C64

Vies et Munitions infinies :
POKE $172B,234 : POKE $172C,234
POKE $943,25Ø : POKE $21EØ,234
POKE $21E1,234
Exécution : SYS $81C

CPC

Le code WREN permet d'être performant dans la phase de l'hélicoptère. Explorer les lieux signalés par les points rouges.

BOB WINNER
CPC

```
1Ø REM Vies infinies sur BOB WINNER version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &3FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&A3ØØ TO &A34F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>8262 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":POKE &A8A6,Ø
8Ø CALL &BBØ6:CLS:POKE &A8A7,Ø:LOAD"BOB":CALL &A3ØØ
9Ø DATA 21,19,A3,11,8Ø,BE,Ø1,8Ø,ØØ,ED,BØ,3E,C3,21,8Ø,BE
1ØØ DATA 32,BA,4Ø,22,BB,4Ø,C3,ØØ,4Ø,C5,Ø1,ØØ,Ø8,7E,AD,AC
11Ø DATA 77,23,ØB,78,B1,2Ø,F6,C1,1Ø,EF,C3,94,BE,3E,C3,21
12Ø DATA 8Ø,BE,32,D8,94,22,D9,94,21,A6,BE,22,92,BE,C9,3E
13Ø DATA 3A,32,2Ø,6A,3E,A7,32,27,6A,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

```
1Ø REM Vies infinies sur BOB WINNER version Disk du pack DUO PACK
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &7ØØØ:MODE 1
4Ø FOR N=&BFØØ TO &BFØC:READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
5Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE":CALL &BBØ6
6Ø CLS:LOAD"BOB":POKE &841C,&BF:CALL &78ØØ
7Ø DATA 3E,A7,32,27,6A,3E,3A,32,2Ø,6A,C3,ØØ,3D
```

Pour avoir des vies infinies : POKE 2715Ø,69 POKE 27151,93
Relancement en cas d'interruption: CALL &3DØØ (Cédric TONDEUR)

BOMB FUSION
ST

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets: 13 CØ ØØ Ø2 8E F5 et les remplacer par : 6Ø Ø4 ØØ Ø2 6Ø Ø2.
Puis rechercher : 13 CØ ØØ Ø2 8E F4
et les remplacer par : 6Ø Ø4 ØØ Ø2 6Ø Ø2.
(GILLUS)

BOMB JACK II

Pour avoir des vies infinies : POKE &18EA,Ø

CPC

C64

Vies infinies :
POKE 7Ø53,2ØØ:SYS 39712

BOMBUZAL

C64

```
1Ø REM Vies infinies pour BOMBUZAL de LUCASSE
2Ø POKE 5328Ø,1:POKE 53281,1
3Ø POKE 646,5:PRINT CHR$(27)
4Ø FOR I=174Ø8 TO 1454Ø:READ B
5Ø A=B-1Ø:POKE I,A:C=C+A:NEXT
6Ø IF B<>16241 THEN PRINT "ERREUR":END
7Ø POKE 328Ø,PEEK (162):SYS 174Ø8
8Ø DATA 17Ø,1Ø,142,262,179,234,143,263
9Ø DATA 187,262,155,262,21Ø,218,259,24Ø,263
1ØØ DATA 218,255,179,86,151,235,265,179,67
11Ø DATA 151,236,65,179,78,151,237,265
12Ø DATA 179,63,143,11,172,11,17Ø,11,179,11,42
13Ø DATA 196,265,179,1Ø,42,199
14Ø DATA 265,179,1Ø,42,223,265,179,8Ø,151
15Ø DATA 243,12,179,78,151,244,12,86
16Ø DATA 1Ø,239,179,42,151,38,11,179,98,151
17Ø DATA 39,11,179,78,151,4Ø,11
18Ø DATA 86,95,78,179,114,151,132,75,179
19Ø DATA 78,151,133,75,179,1Ø,151,42
2ØØ DATA 218,1Ø6,179,127,151,1Ø9,8Ø,179,78
21Ø DATA 151,11Ø,8Ø,86,1Ø,8Ø,179,183
22Ø DATA 151,124,31,179,15,151,84,6Ø,86,1Ø
23Ø DATA 58,2Ø,14,29
```

C64

Pour avoir des vies illimitées:
POKE 549Ø,234
POKE 5491,234
POKE 5492,234
(Michel MONFORT)

Pour avoir des vies infinies:
POKE 549Ø,173:RUN
(Eric DEGRANGE)

ST

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et rechercher les octets : 535566 ØØØØØ6 et les remplacer par: 4E7166ØØØØØ6. (Gillus)

BOY RACER
CPC

Lorsque vous définirez les touches, les joueurs 1 et 2 pourront utiliser le diesel. Au départ, vous conduirez ensemble les voitures simultanément, par ce moyen, vos vies seront prolongées.

```
1 REM Invulnérabilité
2 REM Longueur de saut,
3 REM tirs et carburant infinis
4 REM pour BOY RACER
5 REM version Cassette
1Ø MEMORY 12299:LOAD"game":MODE 2
2Ø BORDER 3:INK Ø,3:INK 1,5
3Ø POKE &83CA,&AF:POKE &83E4,&AF
4Ø POKE &83FC,&A7:POKE &841Ø,&A7
5Ø POKE &8556,&A7:POKE &8E7D,&A7
6Ø POKE &84C5,&A7:POKE &8DEC,&A7
7Ø POKE &8379,&C3:POKE &837A,&86
8Ø POKE &837B,&83:POKE &83A4,&C3
9Ø POKE &83A5,&B1:POKE &83A6,&83
1ØØ CALL 32768
```

BOMB JACK

```
' 32767 vies pour BOMBJACK
' A TAPER EN GFA 2.Ø de Frédéric COUPAN
LPOKE  3ØØØØØ,&H33FC7FFFF
OPEN"U",#1,"\BOMBJACK\BOMBJACK.PRG"
' JOUEUR 1
SEEK #1,5348
BPUT #1,3ØØØØØ,4
' JOUEUR 2
SEEK #1,5374
BPUT #1,3ØØØØØ,4
CLOSE #1
```

ST

Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et d'éditer la disquette. Chercher 33FCØØØ3 et remplace par 33FCØØFF

```
Ø1 REM Vies infinies pour BOMBJACK
Ø2 REM de Christophe LAFITTE
Ø5 CLEAR 29877:LOAD""CODE
1Ø FOR F=65ØØØ TO 65Ø27
2Ø READ A:POKE F,A:NEXT F
3Ø POKE 65521,195:POKE 65522,232
35 POKE 65523,253:RANDOMIZE USR 65465
4Ø DATA 62,6Ø,5Ø,146,189,62,6Ø,5Ø
5Ø DATA 163,189,62,33,5Ø,247,255,62,8,5Ø
6Ø DATA 242,255,62,252,5Ø,243,255,195,24Ø
7Ø DATA 255
```

SPECTRUM

Pour avoir les vies infinies:
POKE 4953Ø,4
(DA SILVA).

Invulnerabilité:
POKE 5693,255:
POKE 5694,255:
POKE 5695,255:
SYS 2Ø96

C64

BRAVESTARR

Après chargement du jeu, fais un reset et tape:
Temps infini:
POKE 145ØØ,173:
SYS 7236

C64

```
1 REM Invulnérabilité et temps infini
2 REM sur BRAVESTARR
1Ø FOR I=3Ø4 TO 36Ø:READ A:POKE I,A-5:NEXT
2Ø POKE 338,44:POKE 341,44:POKE 344,44:POKE 347,44
3Ø POKE 816,48:POKE 817,1:LOAD
4Ø DATA 37,17Ø,249,167,11,165,62,147,213,13
5Ø DATA 145,214,13,1Ø1,167,8Ø,165,6,147,178
6Ø DATA 9,145,179,9,81,5,9,174,1Ø1,146,45
7Ø DATA 61,174,84,146,174,55,146,176,53,146
8Ø DATA 247,52,146,135,54,174,49,146,214,41
9Ø DATA 81,73,33,75,91,72
```

```
1Ø 'Temps infinies pour BRAVESTARR version Cassette
2Ø B=Ø:RESTORE 4Ø:FOR I=&42ØØ TO &4386:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
3Ø IF B=37465 THEN 24Ø ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 4Ø-23Ø":END
4Ø DATA 254,Ø,32,3,195,59,67,254,1,32,7,221,54,15,246,14,16,2Ø1,254,2,32
5Ø DATA 7,221,54,12,249,14,13,2Ø1,254,3,32,15,221,54,3Ø,233,221,126,12
6Ø DATA 214,16,221,119,12,14,31,2Ø1,254,4,32,7,221,54,17,246,14,18,2Ø1
7Ø DATA 254,5,32,7,221,54,16,246,14,17,2Ø1,254,6,32,7,221,54,13,248,14,14
8Ø DATA 2Ø1,254,7,32,7,221,54,27,238,14,28,2Ø1,254,8,32,7,221,54,14,247
9Ø DATA 14,15,2Ø1,254,9,32,7,221,54,35,192,14,36,2Ø1,254,1Ø,32,19,221,229
1ØØ DATA 225,17,6,Ø,25,124,214,16,221,117,21,221,119,22,14,23,2Ø1,254,11,32
11Ø DATA 19,221,229,225,17,6,Ø,25,124,214,16,221,117,2Ø,221,119,21,14,22,2Ø1
12Ø DATA 254,12,32,19,221,229,225,17,7,Ø,25,124,214,16,221,117,16,221,119,17
13Ø DATA 14,18,2Ø1,254,13,32,15,221,126,3,214,16,221,119,3,221,54,26,233,14
14Ø DATA 27,2Ø1,221,54,29,32,221,54,3Ø,235,14,31,2Ø1,243,33,57,125,17,57,93
15Ø DATA Ø,1,Ø,13,237,176,33,54,1Ø9,17,55,1Ø9,1,Ø,16,54,Ø,237,176,54,195,35
16Ø DATA 54,52,35,54,67,33,213,66,17,57,1Ø9,1,13,Ø,237,176,33,64,1Ø9,54,235
17Ø DATA 33,8Ø,125,17,8Ø,1Ø9,1,21,Ø,237,176,33,255,64,221,33,88,125,35,229
18Ø DATA 126,2Ø5,Ø,66,221,229,225,93,124,214,16,87,6,Ø,221,9,237,176,237
19Ø DATA 115,Ø,64,195,57,1Ø9,237,123,Ø,64,225,24,222,225,237,75,2,64,217
2ØØ DATA 195,137,19Ø,34,215,66,124,214,16,1Ø3,34,251,66,34,5Ø,67,229,124,214
21Ø DATA 16,1Ø3,34,218,66,225,43,43,43,34,227,66,35,34,23Ø,66,17,9,Ø,25,34,3
22Ø DATA 67,17,16,Ø,25,34,11,67,17,Ø,16,25,34,8,67,17,8,Ø,25,34,23,67,243
23Ø DATA 217,237,67,2,64,2Ø1
24Ø B=Ø:RESTORE 26Ø:FOR I=&41ØØ TO &4134:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
25Ø IF B<>5152 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 26Ø-28Ø":END
26Ø DATA 29,188,65,18Ø,17,2Ø,42,82,178,78,89,198,1Ø1,89,225,161,21,69,88,22Ø
27Ø DATA 36,24,17,167,85,168,121,84,65,86,39,18,193,87,7Ø,2Ø,1Ø1,2Ø,17,5Ø,27
28Ø DATA 83,225,65,186,69,54,177,82,218,23Ø,128,Ø
29Ø B=Ø:RESTORE 32Ø:FOR I=&BE8Ø TO &BE9A:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
3ØØ IF B<>3Ø68 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 32Ø-33Ø":END
31Ø MEMORY &1FFF:LOAD"BRAVESTARR":PRINT"ATTENDS JE BOSSE":CALL &BE8Ø
32Ø DATA 33,77,152,2Ø5,68,67,195,213,66,33,146,19Ø,34,65
33Ø DATA 162,195,18Ø,16Ø,2Ø5,3,185,62,Ø,5Ø,73,48,2Ø1
```

Pour avoir:
-Le temps infini: POKE &3Ø1A,2Ø1
-L'invulnérabilité: POKE &A3B,2Ø1
-Seulement un ennemi: POKE &BE2,1

CPC

Pour avoir:
-Le temps infini: POKE 12314,2Ø1
-L'invulnérabilité: POKE 2619,2Ø1
(Diego PRADOŞ)

BONE CRUNCHER

AMIGA

Bone Cruncher: Voici tous les codes des tableaux du jeu:

1) Golemstench
2) Morphicle
3) Golemkiller
4) Scarab
5) Web of Death
6) Monster Party
7) Cave of Doom
8) Under Ground
9) Death Chamber
1Ø) Golemscave
11) Hurnscurt
12) Slime Hole
13) Blood Smell
14) Bone Powder
15) Nightmar
19) Liquidation
2Ø) Megamaze
21) Statagem
22) Stratosphère.

(Jean-Michel PAU).

BUTCHER HILL

```
10 REM Tout infini choix level BUTCHER HILL Disk
20 REM (C) Joystick 1989 par Patrice Maubert
30 MEMORY &8000:MODE 1:BORDER 0:L=120
40 FOR N=&88D2 TO &8B62:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+1
50 IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 80
60 IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
70  S=0:B=0:N=N-1:L=L+10
80 NEXT:FOR N=&A000 TO &A024:READ A$:POKE N,VAL("&"+A$)
90 NEXT:INPUT"LEVEL DE DEPART (1-3) ";L:POKE &A001,L
100 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...et une touche"
110 CALL &BB06:CLS:CALL &A018
120  DATA  00,1A,10,0E,04,09,02,0C,03,0F,11,0A,0D,15,0B,1A,C7
130  DATA  31,00,C0,F5,3E,00,CD,0E,BC,01,00,00,CD,38,BC,CD,50
140  DATA  39,89,F1,4F,E6,0F,32,BB,89,B9,3E,0A,DD,21,00,C0,33
150  DATA  CC,50,89,FB,21,E2,88,3E,10,2B,3D,F5,E5,46,48,CD,1E
160  DATA  32,BC,E1,F1,20,F3,CD,46,89,3E,0B,DD,21,00,40,CD,CA
170  DATA  50,89,3E,0C,DD,21,E3,68,CD,50,89,3A,BB,89,32,E5,AE
180  DATA  68,31,00,C0,C3,00,A0,3E,10,01,00,00,3D,F5,CD,32,41
190  DATA  BC,F1,20,F5,CD,41,BC,45,CD,19,BD,10,FB,C9,F3,32,76
200  DATA  BA,89,3E,05,32,53,8B,CD,31,8A,DD,E5,DD,E5,01,7E,29
210  DATA  FB,21,49,8B,CD,D0,8A,7E,E6,FC,20,F5,3A,54,8B,B7,65
220  DATA  20,3C,3D,3C,CD,B9,8A,21,49,8B,CD,D0,8A,3A,52,8B,1F
230  DATA  FE,06,3A,3E,8B,20,EC,21,88,90,E5,E5,01,00,00,11,2E
240  DATA  F8,01,CD,71,8A,FD,E1,E1,1E,24,0E,0E,FD,56,05,41,7E
250  DATA  7E,AA,77,23,10,FA,FD,72,05,FD,09,1D,20,EE,3E,01,B6
260  DATA  32,54,8B,DD,21,88,90,11,0A,00,01,00,00,DD,09,0E,3B
270  DATA  0E,DD,7E,00,E6,0F,BA,20,F4,DD,7E,01,BB,20,EE,DD,36
280  DATA  7E,0B,32,3D,8A,DD,6E,0C,DD,66,0D,22,3F,8A,E1,DD,D8
290  DATA  7E,06,32,4B,8A,DD,7E,05,F5,DD,7E,00,32,4D,8A,DD,28
300  DATA  5E,07,DD,56,08,17,30,0A,A7,ED,52,DD,4E,09,DD,46,34
310  DATA  0A,09,DD,7E,02,DD,4E,03,DD,46,04,E5,D5,CD,71,8A,4E
320  DATA  D1,E1,D5,E5,0E,00,7E,A9,4F,23,1B,7A,B3,20,F7,E1,5B
330  DATA  D1,F1,DD,E1,91,28,0E,21,53,8B,35,C2,5C,89,97,01,C1
340  DATA  7E,FA,ED,79,C9,CD,30,8A,D5,E5,0E,00,7E,AB,A9,77,48
350  DATA  23,1B,7A,B3,20,F6,E1,D1,0E,00,3E,00,17,30,1E,06,EE
360  DATA  01,7E,B9,20,0B,23,1B,7E,B7,79,28,07,46,23,1B,7E,84
370  DATA  DD,77,00,DD,23,10,F9,23,1B,7A,B3,20,E2,37,C9,32,03
380  DATA  3E,8B,ED,43,E5,8A,22,FF,8A,ED,53,94,8A,01,7E,FB,F3
390  DATA  3A,3E,8B,CD,B9,8A,21,00,18,ED,5B,E5,8A,A7,ED,52,F0
400  DATA  EB,21,00,00,ED,52,30,07,ED,5B,94,8A,21,00,00,22,30
410  DATA  94,8A,ED,53,02,8B,E5,21,3F,8B,CD,D0,8A,21,3E,8B,D3
420  DATA  34,E1,7C,B5,20,CA,C9,32,3E,8B,32,42,8B,21,3B,8B,E0
430  DATA  CD,D0,8A,21,39,8B,CD,D0,8A,CB,6E,28,F6,C9,5E,23,DC
440  DATA  ED,78,87,30,FB,7E,0C,ED,79,0D,3E,06,3D,20,FD,1D,D5
450  DATA  20,ED,21,00,00,18,0E,ED,78,F2,E9,8A,E6,20,28,2F,81
460  DATA  0C,ED,78,0D,2B,7C,B5,20,EE,22,E5,8A,21,00,00,11,B0
470  DATA  00,00,18,06,1B,ED,78,77,23,0D,ED,78,F2,0C,8B,E6,1F
480  DATA  20,28,09,0C,7A,B3,20,EC,ED,78,18,ED,22,FF,8A,21,D2
490  DATA  4C,8B,E5,ED,78,CB,67,28,0C,FE,C0,38,F6,0C,ED,78,EC
500  DATA  77,23,0D,18,EE,E1,C9,01,08,03,0F,00,00,09,46,00,C4
510  DATA  00,00,01,06,01,2A,FF,02,4A,00,20,00,00,00,00,C7,66
520  DATA  02,05,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,07
530  DATA  00,3E,01,32,0E,48,AF,32,39,51,32,2D,51,32,BB,53,32
540  DATA  99,50,32,FD,50,C3,00,40,1E,00,53,DF,22,A0,F3,C3,E2
550  DATA  88,63,C7,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

```
10 REM Tout infini sur BUTCHER HILL version K7
20 REM (C) Joystick 89 par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:BORDER 0
40 FOR N=&9CDC TO &9E5B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>43459 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"METTEZ LA CASSETTE AU DEBUT DE LA FACE A"
80 CALL &BB06:FOR N=0 TO 15:READ A$:INK N,VAL("&"+A$)
90 NEXT:MODE 0:POKE &9FC8,&DC:LOAD"!",&8000:CALL &9E45
100  DATA  80,EF,80,F7,80,FF,00,00,0A,00,49,9C,2F,FE,2F,FE
110  DATA  18,00,00,5B,00,00,2A,9E,D0,70,00,00,00,40,00,00
120  DATA  F3,DD,21,B3,9A,21,00,C0,06,C8,DD,75,00,DD,23,DD
130  DATA  74,00,DD,23,7C,C6,08,67,30,04,11,50,C0,19,10,EA
140  DATA  31,B3,9A,3E,10,06,F6,ED,79,26,32,06,9C,3E,16,CD
150  DATA  F9,9D,30,F5,3E,C6,B8,30,F0,25,20,EF,06,C9,CD,FD
160  DATA  9D,30,E6,78,FE,D4,30,F4,CD,FD,9D,30,DC,00,DD,21
170  DATA  59,9C,11,02,00,ED,5F,06,12,2E,01,78,06,D7,CD,F9
180  DATA  9D,D2,00,00,3E,E7,B8,CB,15,3E,00,00,3E,15,D2,58
190  DATA  9D,3A,58,9C,85,32,58,9C,65,3A,C8,9F,AA,AB,DD,AC
200  DATA  DD,AD,AD,DD,77,00,06,09,CB,63,28,0D,3A,C8,9F,C6
210  DATA  8D,83,92,32,C8,9F,05,05,05,3A,C8,9F,C6,19,32,C8
220  DATA  9F,DD,23,1B,7A,B3,C2,55,9D,C3,BA,9D,11,E7,9D,ED
230  DATA  53,A6,9D,81,06,01,D1,7A,B3,C8,DD,E1,18,9B,2A,59
240  DATA  9C,11,70,D9,ED,52,C2,00,00,21,D5,9D,22,A6,9D,DD
250  DATA  E1,11,50,00,06,01,C3,55,9D,D1,7A,B3,CA,A8,9D,D5
260  DATA  DD,E1,13,11,50,00,06,03,C3,55,9D,D1,7A,B3,C8,DD
270  DATA  E1,21,FF,9E,00,00,00,23,06,03,C3,55,9D,CD,0D,9E
280  DATA  D0,C3,00,9E,7B,E6,07,CA,06,9E,3E,00,C3,0B,9E,3E
290  DATA  13,3D,20,FD,A7,04,C8,3E,F5,DB,FF,1F,C8,A9,E6,40
300  DATA  28,F3,79,2F,4F,3E,00,00,00,C3,28,9E,37,C9,AF,06
310  DATA  F6,ED,79,31,F8,BF,32,FD,51,32,F1,51,32,7F,54,32
320  DATA  5D,51,32,C1,51,C3,00,40,ED,21,DC,9C,11,3D,9C,01
330  DATA  20,00,ED,B0,C3,FC,9C,00,00,00,00,00,00,00,00,00
340  DATA  00,1A,10,0E,04,09,02,0C,03,0F,11,0A,0D,15,0B,1A
```

● Pour avoir des vies infinies:
POKE &1139,Ø
Pour avoir de l'énergie infinie:
POKE &112D,Ø
Pour avoir du temps infini:
POKE &13BB,Ø
Pour avoir des balles infinies:
POKE &1Ø99,Ø
Pour avoir des grenades infinies:
POKE &1ØFD,Ø
(Patrice MAUBERT)

CPC

```
10 REM Invulnérabilité, vies infinies
20 REM et armes infinies
30 REM pour BUTCHER HILL
40 FOR J = 0 TO 49 : READ H
50 POKE J + 64000,H-5 : NEXT J
60 INK 0 : PAPER 1 : BORDER 1 : CLS
70 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR 64000
80  DATA  67,260,60,226,38,5,69,22,5,32
90  DATA  210,91,10,67,260,226,38,141
100  DATA  115,22,13,121,60,210,91,10
110  DATA  38,141,115,22,5,96,6,13,121
120  DATA  242,181,180,55,89,112,55,225
130  DATA  112,55,237,112,200,209,97,74,79,89
```

SPECTRUM

BRAINACHE

● Pour avoir des vies infinies: POKE &7315,Ø (Patrice MAUBERT)

```
10 REM 255 vies pour BRAINACHE AMSTRAD K7 par P. FUNARO
30 REM POUR JOYSTICK HEBDO
40 MEMORY 12288:LOAD"!"
50 JOY=14966:POKE JOY,195:POKE JOY+1,31:POKE JOY+2,190
60 FOR I=&BE00 TO &BE33
70 READ A:POKE I,A
80 NEXT:CALL &BE14
100  DATA  243,221,33,0,191,17,71,0,205,103,187,33,44,190
101  DATA  34,68,191,195,0,191,33,64,0,229,33,0,187,229
102  DATA  195,75,58,62,69,50,75,0,62,153,50,78,0,243,241
103  DATA  201,62,255,50,96,113,195,84,110
```

BATMAN (contre le Jocker)

CPC

"Pour la première partie contre le pingouin".
-Gauche, prendre arme, bas, gauche, prendre grenade, 2 fois à droite, prendre, utiliser et laisser clé à molette, 2 fois à droite, prendre clé et plaque, gauche, haut, gauche, prendre et utiliser disk, 2 fois en haut, 3 fois à droite, utiliser et laisser plaque, droite, prendre corde, 6 fois à gauche, prendre bonbon, 5 fois à gauche, monte échelle, 2 fois à droite, prendre torche, 2 fois à droite, prendre torche, 2 fois à gauche, descendre (la porte ne peut pas être ouverte), gauche, prendre chaussure, gauche, monter, 2 fois à gauche, utiliser et laisser clé en face de la porte, haut, gauche et prendre cannette, gauche, haut, droite et utiliser corde, 2 fois à gauche, prendre clé, 2 fois à droite et haut, 2 fois à droite, bas, droite et prendre couteau, 2 fois à gauche, et bas, utilise lampe et 3 fois à droite, haut, gauche, 2 fois haut, prendre fléchette, droite, bas, droite, bas, 3 fois à gauche, haut, droite, haut, 2 fois à gauche, bas, utiliser clé en face de l'ascenseur, haut, 2 fois à droite, bas, 2 fois à droite, haut, utiliser grenade, gauche, utiliser fléchette, prendre carte, 2 fois à droite, prendre hamburger, gauche, bas, droite, 2 fois en bas, 2 fois à droite, descendre, droite jusqu'à la porte, utiliser la carte en face de la porte, haut, 3 fois à gauche, haut, prendre clé, bas, 3 fois à droite, haut, droite, haut, 3 fois à gauche, haut, gauche, haut, 3 fois à droite, bas, prendre cassette, haut, 3 fois à gauche, haut, 2 fois à droite, bas, utiliser cassette en face du magnétoscope, haut, 2 fois à gauche, haut, 3 fois à droite, bas, gauche, bas, droite, bas, droite, haut, gauche, haut, droite, utiliser clé, haut, gauche, prendre disk, gauche, bas, droite, bas, gauche, haut, droite, en face de la vidéo, utiliser disk.
(François RITALY)

TOUS

```
10 REM Energie infinies Version Disk de S.L
20 MODE 2
30 LOCATE 1,1:INPUT"BATMAN part(1) ou BATMAN part(2) : ";J
40 FOR I=&A000 TO &A200:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
50  DATA C3,06,A0,C3,61,A0,01,7E,FA,3E,01,ED,79,F3,21,00,C0
60  DATA 16,05,1E,04,06,40,CD,BC,A0,21,00,01,16,07,1E,14
70  DATA 06,92,CD,BC,A0,21,00,C0,16,0D,1E,16,06,1E,CD,BC
80  DATA A0,01,7E,FA,AF,ED,79,21,46,A0,11,40,00,01,1B,00
90  DATA ED,B0,C3,40,00,F3,31,00,F8,21,00,C0,11,30,92,01
100  DATA 00,20,ED,B0,21,94,70,36,00,23,23,36,00,C3,30,6A
110  DATA F3,01,7E,FA,3E,01,ED,79,21,00,C0,16,0F,1E,04,06
120  DATA 40,CD,BC,A0,21,00,01,16,11,1E,14,06,91,CD,BC,A0
130  DATA 21,00,C0,16,17,1E,15,06,20,CD,BC,A0,01,7E,FA,AF
140  DATA ED,79,21,A1,A0,11,40,00,01,1B,00,ED,B0,C3,40,00
150  DATA F3,31,00,F8,21,00,C0,11,FD,91,01,00,20,ED,B0,21
160  DATA BB,72,36,00,23,23,36,00,C3,FD,69,3E,19,93,B8,38
170  DATA 07,7B,80,3D,4F,C3,E2,A0,0E,18,C5,F5,E5,D5,CD,E2
180  DATA A0,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E,01,14,18
190  DATA DA,3E,4C,32,DD,A1,3E,06,32,E2,A1,79,1D,93,32,8A
200  DATA A1,7B,32,75,A1,1E,23,4B,C3,FD,A0,59,7A,32,D6,A1
210  DATA 32,DF,A1,22,2B,A1,7B,32,E1,A1,79,32,E3,A1,11,D9
220  DATA A1,CD,45,A1,3A,F8,A1,B7,20,F4,11,D3,A1,CD,2F,A1
230  DATA 11,D9,A1,CD,45,A1,11,DC,A1,21,00,C0,18,1E,CD,40
240  DATA A1,11,D7,A1,CD,45,A1,21,F8,A1,CB,6E,28,F3,C9,01
250  DATA CD,A1,18,0B,01,B5,A1,21,F8,A1,18,03,01,7E,A1,ED
260  DATA 43,77,A1,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30
270  DATA FB,FA,5D,A1,F1,0C,ED,79,06,08,10,FE,C1,10,E6,01
280  DATA 7E,FB,11,00,00,C3,B5,A1,0C,ED,78,0D,1B,ED,78,F2
290  DATA 7E,A1,7A,B3,C2,79,A1,11,00,18,0C,ED,78,77,0D,23
300  DATA 1B,7A,B3,CA,A8,A1,ED,78,F2,97,A1,E6,20,C2,8B,A1
310  DATA C3,B2,A1,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,A8,A1,E6,20,C2,A4
320  DATA A1,21,F8,A1,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23
330  DATA 3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,ED,78,F2,CD
340  DATA A1,C9,03,0F,00,05,01,08,02,4A,00,09,4C,00,05,00
350  DATA 23,06,23,2A,FF,00,0F,18,06,00,00,00,00,00,00,00
360  DATA 00,00,00,00,00,00,15,20,05,00,00,00,45,02,00,00
370 FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT
380 IF J=1 THEN CALL &A000 ELSE CALL &A003
```

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 52 2E Ø2 4B et les remplacer par : 6Ø Ø2 4A 48. Il faudra répéter cette manoeuvre 4 fois. Puis rechercher : 58 2E Ø2 4B et les remplacer par : 6Ø Ø2 4A 48. Enfin rechercher : 542EØ24B et les remplacer par : 6Ø Ø2 4A 48. (Gillus)

ST

Allez chercher le LOCK PICK, et utilisez le dans la salle LOCK PICK. Puis se munir du DART, du ROPE, et du GAME DISC. Se diriger vers la salle ROPE, et utiliser le ROPE. Monter et utiliser le DART pour obtenir un passe pour ouvrir la porte A. Munissez vous de la TORCHE avant de rentrer dans la salle A. Ensuite dirigez vous vers la salle de l'ordinateur puis utilisez le GAME DISC pour detruire l'ordinateur...(NON !!!! pas le votre ...héhéhé.) Et la vous aurez gagné (José DANTAS).

TOUS

Au début du jeu, vous vous trouverez dans le park où il vous faut trouver :
-le pied de biche
-le boomerang dont vous pouvez vous servir en tant qu'arme
-l'ampoule.
Ensuite vous aurez à trouver la porte, qui se trouve dans l'écran noir, utiliser alors: l'ampoule pour pouvoir vous éclairer puis le pied de biche pour ouvrir la porte. Ramasser alors la torche électrique, puis descendez à l'aide de l'échelle; utiliser la torche pour vous éclairer. Vous vous trouvez à présent dans les égouts où il vous faudra trouver :
-le masque à gaz : contre la "mauvaise fumé"
-la carotte : nourriture
-le dentier : à l'aide duquel vous pourrez manger
-les menottes : pour l'arrestation de jocker
-le poisson : nourriture
-le sac d'or : pour jouer ô jackpot à la foire
-la pince : pour éteindre la mèche des bombes.
Après avoir éteint toutes les bombes, il y en a 10 en tout, prenez la sortie du train fantôme.
Maintenant, vous êtes à la foire, il vous faudra trouver :
-appareil photos :
-revolver : pour le stand de tir des canards
-balles : vont avec le revolver
-paire de lunettes : pour pouvoir voir dans le palais du rire
-le roti : nourriture
-la statue de l'éléphant blanc
-harmonica
-le poignard : pour délivrer Robin.
Après vous être amusé avec les jackpots où vous avez gagné des balles et le stand de tir, aller dans le palais du rire, il y a une bouche dessinée sur la porte, et cherchez le JOCKER. Lorsque vous le rencontrez lui donner un coup de poing puis immédiatement, jouez lui un petit air d'harmonica puis lui mettre les menottes (lorsqu'il tend les bras vers vous). Il vous donne alors une carte à jouer. Retourner dans les égouts puis aller dans la pièce où se trouvent les oreilles de Robin et se placer devant le portrait du jocker. Utilisez alors la carte qu'il vous a offert. Une porte apparait, entrez puis trouvez la sortie. Vous êtes au pied des montagnes et pratiquement à la fin de votre mission. Montez jusqu'en haut à l'aide de l'échelle puis allez à gauche. Votre compagnon Robin est là, ficellé. Utilisez alors le poignard. Chaque clown tué vous laissera une sucette. Les oreilles et l'appareil photos, ne servent à rien ainsi que la statuette de l'éléphant blanc

TOUS

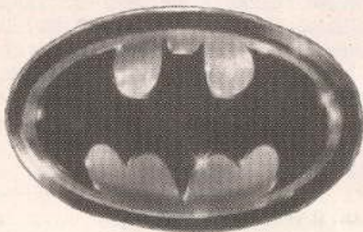
BATMAN (THE MOVIE)

CPC

La cathédrale

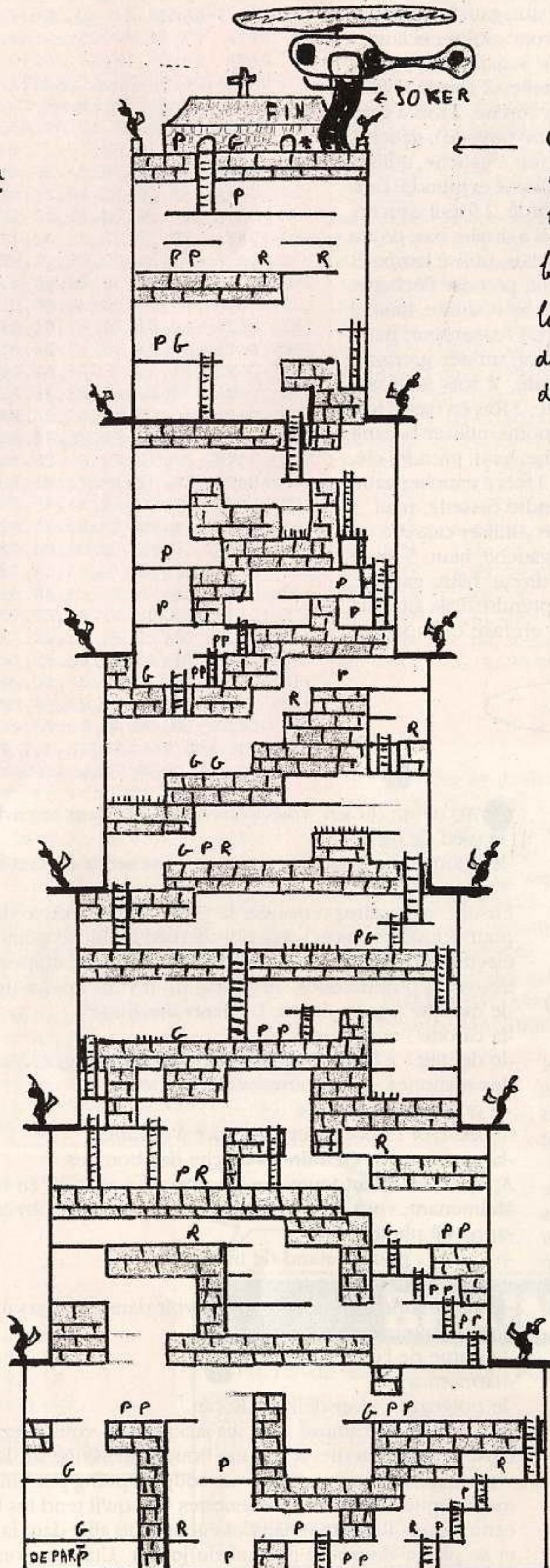
A la fin, il y aura un message :

GOTHAM city has a rest from crime. But if the forces of evil should rise again to cast a shadow on the city...



...CALL ME

Et vous recommencerez au debut.



Quand vous arriverez à l'endroit où il y a la croix (*), vous verez le JOKER, monter à l'échelle lui tirer la batcord en diagonale ↗, il tombera de tous les étages.

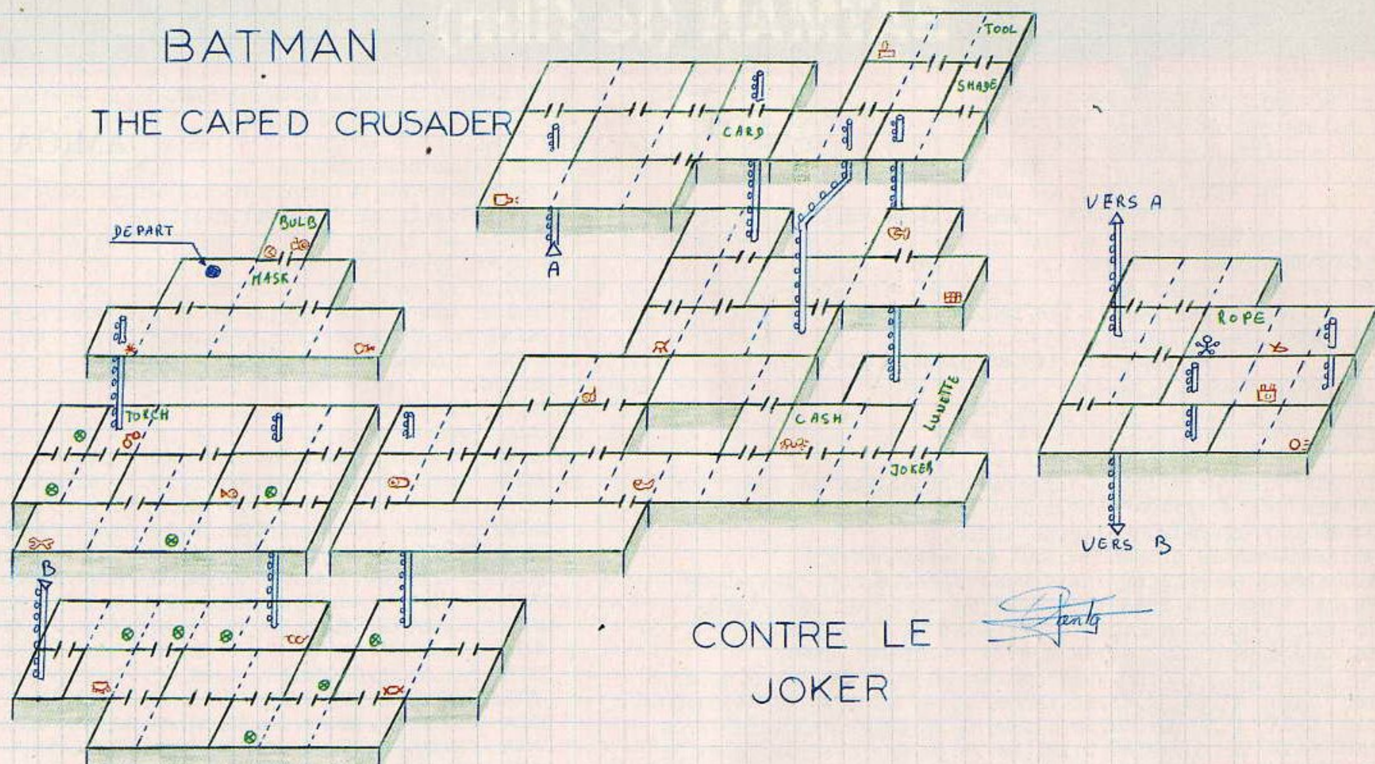
R : rat enragé...

P : Pistoler (femme)

G : grenade (homme)

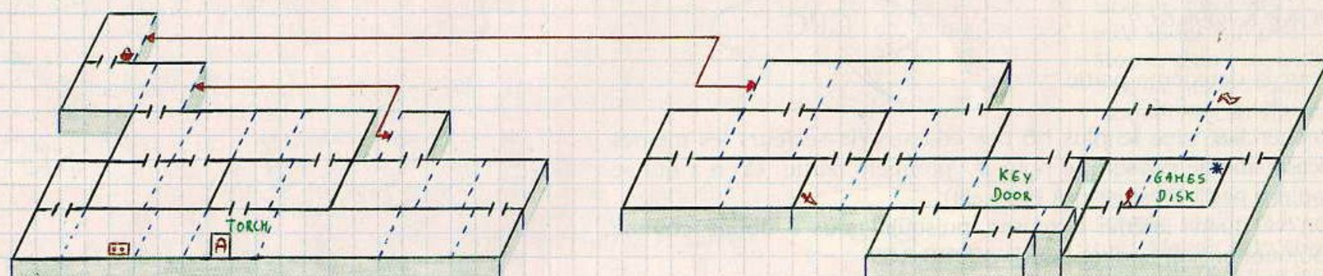
LEGENDE	
———	endroit où on attache la BATCORDE pour arriver de l'autre côté
———	SOL
- - - -	DESTRUCTIBLE
ıııııııı	POINTES
ǂ	ESCALIER

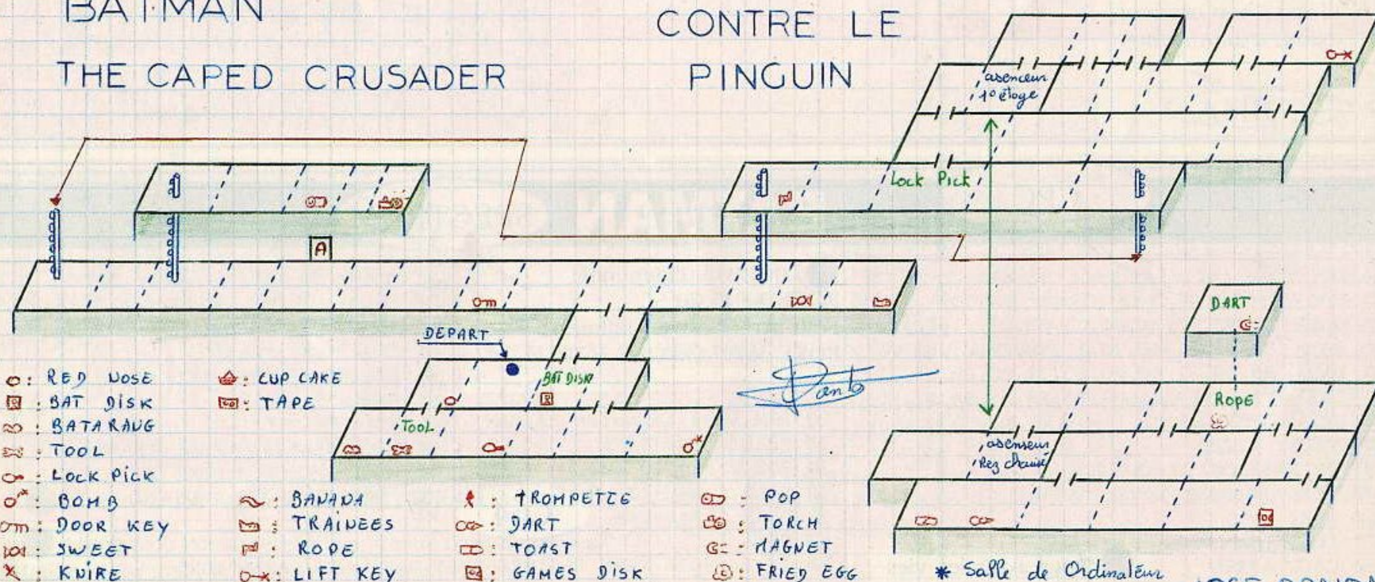
J. Desbuissons



D: : MILK
Toy
CHICKEN
HARMONIKA
TOOL
CASH
CARD
CLOG
COKE
TISSUE
CARROT
TEETH
SHADES
FISH
WIRECUTTER
EARS
BATARANG
BULB
MASK
TORCH
⊗ : BOMB A NEUTRALISE
ROBINE
KNIFE
CAMARA
COCONUT

JOSE DANTAS





BATMAN (le film)

C64

```
1 REM Vies infinies pour BATMAN
    2 REM (Nouvelle version)
     3 REM sur COMMODORE
      1Ø PRINT CHR$(147):FOR I=364 TO 4ØØ
      2Ø READ B:POKE I,A-5:NEXT
         3Ø INPUT "1ère ou 2ème partie (1/2)";A
4Ø IF A=2 THEN POKE 394,21Ø
5Ø IF A=2 THEN POKE 295,126
6Ø SYS 364
      7Ø DATA 174,133,138,162,37,91,25Ø
8Ø DATA 174,37,146,89,8,174
         9Ø DATA 139,146,9Ø,8,174,6,146,91
1ØØ DATA 8,1Ø1,77,82,85
11Ø  DATA 77,174,186,146,164,13Ø
12Ø  DATA 1Ø9,178,37,213,1Ø1
```

CPC

```
1Ø REM Vies et énergie infinies sur BATMAN version DISK
2Ø REM (C) JOYSTICK et Patrice MAUBERT
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
4Ø FOR N=&A6ØØ TO &A655:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT;POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
6Ø IF SUM<>8189 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER Ø
8Ø CALL &BBØ6:MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &A6ØØ
9Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD
1ØØ DATA Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ,4Ø,16,Ø3,CD
11Ø DATA 4B,A6,21,ØØ,5Ø,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,Ø8,ED,BØ,EB,16,Ø4
12Ø DATA D5,CD,4B,A6,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,Ø6,2Ø,F1,3E
13Ø DATA C9,32,1Ø,32,AF,32,53,21,C3,F5,16,1E,ØØ,ØE,C1,E5
14Ø DATA CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour la première partie:
Tout à l'infinfi: rechercher les octets suivants:
19 35 FØ 72 DD et remplacer par 19 C9 FØ 72 DD. Ou pour les pokers de folie:
POKE &7Ø94,&C9

Pour la deuxième partie:
Touche à l'infini:
Rechercher avec le plus bô des éditeurs de secteurs les mêmes octets, même chose que pour la première partie (Yen a qui se foulent pas!!! N'est ce pas Patrice!!!).
On va quand même l'excuser, puisqu'il nous à donné comme toujours un joli Spoke: POKE &72BB,&C9
(Patrice MAUBERT)

AMIGA

```
' Energie infinie pour BATMAN
'     de Sylvain De Mannet
'
DIM jeuxcrack%(5ØØ)
joystick%=VARPTR(jeuxcrack%(Ø))
FOR i=joystick% TO joystick%+152
  READ a$
  POKE i,VAL("&h"+a$)
NEXT i
PRINT "Insérez la disquette de BATMAN ";
PRINT "dans le lecteur DFØ: et ";
PRINT "pressez une touche."
REPEAT
UNTIL INKEY$<>""
CALL joystick%
DATA ØØ,ØØ,65,63,69,76,65,64,2E,6B,73,69,64
DATA 6B,63,61,72,74,DØ,4E,Ø6,1Ø,71,4E,BC,31
DATA ØØ,1Ø,8Ø,21,41,48,Ø6,1Ø,3C,3Ø,BC,31,ØØ
DATA 1Ø,8Ø,21,96,Ø5,74,Ø3,3C,22,Ø6,67,28,4D
DATA FC,BØ,ØØ,ØØ,FC,11,3C,2Ø,A2,Ø5,8E,Ø3,3C
DATA 22,EC,ØØ,78,42,DC,6Ø,Ø4,ØØ,FA,47,ØA,Ø6
DATA Ø7,ØØ,F9,45,75,4E,BC,32,81,12,38,1Ø,FC
DATA 22,Ø9,2F,6Ø,Ø5,F8,43,75,4E,8B,24,F9,4E
DATA FC,34,ØA,ØØ,FA,47,CC,Ø1,E8,45,D2,Ø6,ØØ
DATA 54,7C,31,CE,Ø6,52,41,54,53,7C,21,57,2Ø
DATA 38,FE,EE,4E,12,ØØ,41,33,1C,ØØ,4Ø,33,C1
DATA 93,3Ø,72,99,42,CC,22,ØØ,Ø4,ØØ,ØØ,FC,22
DATA C2,ØØ,FA,43,ØC,ØØ,EC,4E,3A,61,26,ØØ,FA
DATA 47,FE,Ø1,EC,45,ØE,61,ØØ,ØØ,Ø7,ØØ,F9,49
DATA Ø2,7Ø,18,61,CC,99,ØC,7Ø,5C,ØØ,ØØ,66,8Ø
DATA 4A,44,FE,AE,4E,CA,ØØ,FA,43,ØØ,72,ØØ,7Ø
DATA CØ,ØØ,FA,41,Ø6,ØØ,48,2B,38,ØØ,ED,41,ØA
DATA ØØ,3Ø,ØØ,7C,3B,Ø5,ØØ,BC,1A,FØ,ØØ,FA,4B
DATA 95,42,9D,58,Ø8,ØØ,4D,2B,8D,2A,CØ,2A,DA
DATA FE,AE,4E,C9,93,C1,3A,9D,42,ØØ,Ø4,FC,3A
DATA 4E,Ø1,FA,4B,A6,ØØ,ØØ,67,8Ø,52,ØØ,22,B6
DATA FE,AE,4E,Ø4,ØØ,78,2C,FF,7Ø,75,4E,FC,FF
DATA C8,51,D8,22,7F,7Ø,Ø9,2F,ØØ,FE,Ø7,ØØ,F9
DATA 43,14,ØØ,FA,41
```

ST

```
1Ø REM Energie infinie pour BATMAN
2Ø OPTION BASE 1:DIM AA%(1Ø24)
3Ø ADD=VARPTR(AA%(1))
4Ø FOR I=Ø OT 81 STEP 2
5Ø READ A$:A=VAL("&H"+A$)
6Ø POKE ADD+I,A:NEXT I
7Ø CALL ADD
8Ø DATA 42A7,7E2Ø,3FØ7,4E41,2EBC,2,1
9Ø DATA 4DF9,7,6ØØØ,2FØE,2F3C,4,2
1ØØ DATA 4E4D,588F,41FA,22,DCD8,3CFC
11Ø DATA 41F9,588E,2CFC,3Ø3C,4A2E,7ØØ5
12Ø DATA 3CFC,314Ø,314Ø,3CD8,51C8,FFF8
13Ø DATA 3CBC,4EDØ,4E75,21C,3B6,54C
14Ø DATA 57A,F76,14CE,18D6,218,3AA
15Ø DATA 52Ø,1ØA4,1696,16AØ,1AØ2
```

BATMAN

CPC

```
1Ø REM Vies infinies pour BATMAN
2Ø REM Version K7.Par Mikael PAVIOT.
3Ø DATA 21,9Ø,1C,36,ØØ,C3,ØØ,Ø1,21,2D,22
4Ø DATA 36,D3,21,4Ø,2Ø,11,4Ø,ØØ,Ø1,F2,Ø1
5Ø DATA ED,BØ,21,4Ø,ØØ,E5,21,ØØ,BB,E5,21
6Ø DATA F2,Ø1,E5,21,Ø7,B8,E5,21,BB,Ø2,E5
7Ø DATA F1,21,EA,B1,11,D9,B1,F3,C9
8Ø MEMORY &2ØØØ
9Ø FOR X=&BEØØ TO &BE34
1ØØ READ A$:POKE X,VAL("&"+A$)
11Ø NEXT
12Ø LOAD"!"
13Ø CALL &3A6A
14Ø LOAD "!",&2Ø4Ø
15Ø CALL &BEØ8
```

Pour avoir les vies infinies:
POKE &1C9Ø,ØØ

SPECTRUM

Pour avoir l'immunité:
POKE 39915,Ø
Pour avoir des vies infinies:
POKE 36797,Ø:POKE 36798,Ø

C64

```
1Ø REM Vies infinies BATMAN
2Ø PRINT CHR$(147)
3Ø FOR I=364 TO 4ØØ
4Ø READ C:A=C-1Ø
5Ø POKE I,A:B=B+A
6Ø NEXT
7Ø IF B<>4Ø96 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø SYS 364
9Ø DATA 179,138,143,167,42,96,255,179,42,151,94,13,179
1ØØ DATA 144,151,95,13,179,11,151,96,13,1Ø6,82,87,87,9Ø
11Ø DATA 82,179,191,151,169,135,114,183,42,218,1Ø6
```

MSX

```
1Ø REM Vies infinie pour BATMAN
2Ø COLOR 15,1,1:SCREENØ:KEYOFF:WIDTH38
3Ø BLOAD "CAS":SCREEN2
4Ø OPEN "GRP:"AS#1
5Ø DEFUSR=3985Ø8:A=USR(Ø)
6Ø BLOAD"CAS:",R
7Ø BLOAD"CAS:"
8Ø POKE &HA998,Ø:POKE &HA999,Ø
9Ø POKE &HC1C5,Ø:POKE &HC1C6,Ø
1ØØ DEFUSR=&HØCC:A=USR(Ø)
```

BIONIC COMMANDO

```
10 ' Vies infinies BIONIC COMMANDO version Disquette de Cyrille et Eric
20 MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,6:INK 2,18:INK 3,2:OUT &FA7E,1
21 FOR I=&9D8B TO &9D8B+862:READ A$:X=X+VAL ("&"+A$):POKE I,VAL("&"+a$):NEXT
22 POKE &9D8A,&F3:FOR i=&BFØØ TO &BFØØ+23:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
3Ø IF X<>991Ø7 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
4Ø CALL &9D8A
5Ø  DATA  DD,21,A8,AØ,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,7A,AØ,5D,CD,BF,9F,21,78,AØ
6Ø  DATA  35,CA,AØ,9E,21,79,AØ,35,2Ø,17,21,43,9C,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
7Ø  DATA  F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,38,9F,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23
8Ø  DATA  DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,6C,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,32,56,9E,DD,23,DD,7E,ØØ
9Ø  DATA  32,5D,9E,32,6F,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,32,95,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,32,96,9E,DD,23
1ØØ  DATA  22,7Ø,AØ,ED,43,6E,AØ,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
11Ø  DATA  1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9,22,73,AØ,43,E1,78,32,72,AØ,B7,28,Ø7,C5
12Ø  DATA  CD,4Ø,9F,C1,1Ø,F9,ED,5B,73,AØ,7A,B3,28,ØD,ED,53,75,AØ,CD,4Ø,9F,21,FF,FF
13Ø  DATA  22,75,AØ,2A,7Ø,AØ,ED,5B,6E,AØ,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
14Ø  DATA  1B,7A,B3,C2,5B,9E,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,6D,9E
15Ø  DATA  ED,4B,7Ø,AØ,ED,5B,6E,AØ,21,ØØ,ØØ,ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,86
16Ø  DATA  9E,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,B5,9E,C3,AØ,9D,CD,F5,9F,21,1Ø,A4,11,ØØ,ØØ,Ø1,ØØ
17Ø  DATA  Ø4,ED,BØ,31,F8,BF,F3,C3,ØØ,BF,CD,A9,9F,F3,21,BB,9E,AF,77,2B,7C,B5,C2,BC
18Ø  DATA  9E,21,38,9F,AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø,F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD,1A,9F,3E,Ø5,ØE
19Ø  DATA  ØA,CD,1A,9F,3E,ØA,ØE,ØF,CD,1A,9F,Ø1,E2,Ø4,CD,14,9F,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,1A,9F
2ØØ  DATA  3E,ØA,ØE,ØF,CD,1A,9F,Ø1,C4,Ø9,CD,14,9F,1D,2Ø,D5,21,ØF,9F,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5
21Ø  DATA  ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89,7F,ED,49,ØB,78,B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6
22Ø  DATA  CØ,ED,79,E6,3F,ED,79,Ø6,F4,ED,49,Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB,Ø6,ØA
23Ø  DATA  76,1Ø,FD,F3,C9,3A,7B,AØ,C6,C1,4F,3A,7A,AØ,47,CD,6C,9F,D2,B8,9E,3A,7B,AØ
24Ø  DATA  3C,32,7B,AØ,FE,Ø9,CØ,E5,AF,32,7B,AØ,3A,7A,AØ,3C,32,7A,AØ,5F,CD,BF,9F,E1
25Ø  DATA  C9,D5,E5,79,32,88,AØ,32,8A,AØ,78,32,86,AØ,Ø1,7E,FB,21,84,AØ,1E,Ø9,CD,FC
26Ø  DATA  9F,E1,ED,5B,75,AØ,CD,1C,AØ,E5,CD,38,AØ,E1,D1,3A,7D,AØ,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,7E
27Ø  DATA  AØ,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,7F,AØ,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,53,AØ,CD,38
28Ø  DATA  AØ,3E,Ø7,CD,53,AØ,AF,CD,53,AØ,18,1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,53,AØ,AF,CD,53,AØ
29Ø  DATA  7B,CD,53,AØ,3E,Ø8,CD,53,AØ,CD,38,AØ,3A,7D,AØ,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA
3ØØ  DATA  3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A,B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79
31Ø  DATA  C9,7E,CD,53,AØ,23,1D,2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,ØB,AØ,E6,2Ø,2Ø
32Ø  DATA  F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,1C,AØ,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,15,AØ,ØC,ED
33Ø  DATA  78,ØD,ED,78,F2,2D,AØ,E6,2Ø,C2,29,AØ,C9,21,7D,AØ,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED
34Ø  DATA  78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87
35Ø  DATA  3Ø,Ø3,C3,B8,9E,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
36Ø  DATA  ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø8,Ø2,ØØ,ØØ,Ø5,B4,36,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø2,C9
37Ø  DATA  2A,FF,28,43,29,2Ø,31,39,38,37,2Ø,41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F,43
38Ø  DATA  49,41,54,45,53,Ø1,11,ØØ,CØ,ØØ,4Ø,94,DA,Ø2,F1,EB,ØØ,59,ØØ,14,CC,74,B6,6A
39Ø  DATA  DE,ØØ,8Ø,ØØ,1C,9A,A4,B8,31,3F,1Ø,A4,ØØ,Ø4,F8,E2,22,17,64,ØØ,Ø4,A7,5Ø,73
4ØØ  DATA  6Ø,A9,7F,6A,A7,54,ØØ,Ø1,1F,BB,85,6F,56,68,55,CB,Ø2,76,FB,2C,22,3A,alkatraz!
41Ø  DATA  21,Ø3,ØF,36,7F,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C7
```

```
 1 REM TEMPS ET VIES INFINIS - INVULNERABILITE
 2 REM POUR BIONIC COMMANDO VERSION AMSTRAD CASSETTE
1Ø MODE 1:B=Ø:FOR I=&BFØØ TO &BF4C:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
2Ø IF B<> 6538 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
3Ø POKE Ø,Ø:POKE 1,Ø:CALL &BD37:MEMORY &87FF:LOAD"!":CALL &BFØØ
4Ø DATA 33, Ø, 136, 17, Ø, 16Ø, 1, 27, Ø, 237
5Ø DATA 176, 62, 2Ø1, 5Ø, 27, 16Ø, 2Ø5, Ø, 16Ø, 62
6Ø DATA 195, 33, 33, 191, 5Ø, 144, 136, 34, 145, 136
7Ø DATA 195, 27, 136, 58, Ø, Ø, 183, 32, 9, 62
8Ø DATA 2ØØ, 5Ø, 58, 15, 175, 5Ø, 122, 14, 58, 1
9Ø DATA Ø, 183, 32, 7, 175, 5Ø, 171, 14, 5Ø, 2Ø4
1ØØ DATA 14, 62, 21Ø, 5Ø, 144, 2, 175, 5Ø, 145, 2
11Ø DATA 5Ø, 146, 2, 195, 147, 2, Ø, Ø, 74, 79, 89
```

CPC

● Pour avoir plein de bidouilles: prendre un éditeur de mémoire (ex: monitor-c) et charger le fichier"bionic" en 3ØØØØ.
Pour avoir des vies infinies : mettre ØØØØ en 3cd4A.
Pour avoir du temps infini : mettre ØØØØ en 3cd48.
Pour choisir son tableau (de 1 à 5): - Mettre cda2 en 3Ø212 et en 3Ø3d2 pour le 2éme niveau. - Mettre cdc2 en 3Ø212 et en 3Ø3d2 pour le 3éme niveau. - Mettre cde2 en 3Ø212 et en 3Ø3d2 pour le 4éme niveau. - Mettre ce Ø2 en 3Ø212 et en 3Ø3d2 pour le 5éme niveau. De plus mettre de ØØØØ à ØØØ4 (du niveau 1 à 5) en 33d34, en 33d4a et en 33d56 et mettre 4ef9 en 3Ø21 a et mettre Ø39e en 3Ø21e tout ceci pour changer de tableau.
(Pierre BOUTAVANT)

● Pour finir le 2ème tableau, suivez les indications suivantes: Monter d'un étage, aller à droite jusqu'à être bloqué. Monter le plus droit et le plus rapidement possible. Se mettre à droite du premier gorille et le tuer. Monter d'un étage, aller à droite en tirant. Passer sous le premier tonneau que lance le gorille. Aller à droite.

AMIGA

```
1 REM Vies infinies sur BIONIC COMMANDO
2 REM de Jean-Michel BURGESS
1Ø FOR X=525 TO 58Ø:READ Y:C=C+Y:NEXT X
2Ø IF C=5Ø93 THEN POKE 157,128:SYS 525
3Ø PRINT "ERREUR DANS LES DATAS"
4Ø DATA 32,86,245,169,24,141,2Ø8
5Ø DATA 8,169,58,141,2Ø9,8,76,1,6,8
6Ø DATA 72,77,8Ø,169,45,141,4Ø,
7Ø DATA 16,169,2,141,41,16,76,Ø,16
8Ø DATA 169,58,141,183,3,169,2,141
9Ø DATA 184,3,76,168,3,169,16,5,141
1ØØ DATA 94,29,141,188,86,76,Ø,5
```

C64

● Pour avoir les vies infinies: POKE 3469Ø,Ø

● Aprés avoir fait un reset à la première page de présentation, pour avoir le temps et les vies infinis, tape:
POKE 6958,1:POKE 6959,1
(Philippe RISCHEBE)

```
1 REM Permet de choisir son nombre de vies
2 REM pour BIONIC COMMANDO
1Ø INPUT "Nombre de vies(1-128)";A$
2Ø INPUT "insérez BIONIC COMMANDO et tapez <RETURN>";OK$
3Ø  OPEN"R",#1,"dfØ:bionic",1
4Ø FIELD #1,1 AS A$
5Ø PUT #1,62Ø:CLOSE #1
6Ø PRINT "Opérations terminées..."
```

AMIGA

```
1Ø REM Vies infinies pour BIONIC COMMANDO
2Ø BORDER Ø : PAPER Ø : INK 7 : CLS
3Ø CLEAR 28663 : POKE 23658,8
4Ø LOAD ""SCREEN$ : LOAD "" CODE
5Ø POKE 34274,Ø : CLS
6Ø RANDOMIZE USR 5Ø896
```

SPECTRUM

BIONIC COMMANDO

```
' Pour avoir des vies infinies sur BIONNIC COMMANDO.
' d'Alexandre et Philippe DECHZELLES
' Ces deux routines on été écrite en GFA 2.Ø
' Elles fonctionnent sur tous les ATARI ST.
'
'Ecrire soit GOSUB_VIES SOIT GOSUB JEU_NORMAL
'
Gosub vies_infinies
End
Procedure Vies_infinies
  Print "Chargement du fichier à modifier..."
  Bload "a:\bionic.dat",&H5dØØØ
  Print "Mise en place des vies infinies..."
  Slpoke &H5DØØØ+&H49BE,&H4E714E71
  Sdpoke &H5DØØØ+&H49C2,&H4E71
  Spoke &H5DØØØ+&H49C4,&H6Ø
  Print" sauvegarde du fichier modifiè..."
  Bsave "a:\bionic.dat",&H5DØØØ,&H1ØØØØ
  Print "Sauvegarde effectué...Rebootez..."
Return
Procedure Jeu_normal
  Print "Chargement du fichier à modifier..."
  Bload "a:\bionic.dat",&H5DØØØ
  Print "Remise en place du jeu normal"
  Slpoke &H5DØØØ+&H49BE,&H4A39ØØØ1
  Sdpoke &H5DØØØ+&H49C2,&H7482
  Spoke &H5DØØØ+&H49C4,&H6A
  Print "sauvegarde du fichier modifiè..."
  Bsave "a:\bionic.dat",&H5DØØØ,&H1ØØØØ
  Print "Sauvegarde effectué...Rebootez..."
Return
```

ST

BUMPY

```
1Ø REM Vies infinies pour BUMPY version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MODE 1:BORDER Ø:FOR A=Ø TO 3:INK A,Ø:NEXT
4Ø OPENOUT "TOTO":MEMORY 999:CLOSEOUT
5Ø LOAD"BUMPY.RUN",1ØØØ
6Ø LOAD"DATADEMO.BIN",145ØØ
7Ø LOAD"HS.BIN",1495Ø
8Ø LOAD"MB.BIN",15ØØØ
9Ø LOAD"DATAPROG",236ØØ
1ØØ LOAD"TABLEAUX.LOR",345ØØ
11Ø POKE &F91,Ø:CALL 15ØØØ
```

● Pour avoir des vies infinies, il suffit de rechercher avec un éditeur de secteurs les octets ØA 3D 32 6D Ø3 et les remplacer par ØA ØØ 32 6D Ø3.
Et encore pour les fans des pokes :
POKE &ØF91,Ø
(Patrice MAUBERT)

● On peut passer plusieurs ecrans en appuyant sur 4 touches.
Azerty: A Z Q puis S
Qwerty: Q W A puis S
Ainsi, vous ne perdez qu'une seule vie et vous passerez plusieurs tableaux.
(Jérome MONTEILLET)

BUGGY BOY

```
1 'Temps infini sur BUGGY BOY version Disquette et Cassette.
1Ø MODE 1:MEMORY 12345:B=Ø:FOR I=&9CØØ TO &9C16
2Ø READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
3Ø IF B<>2281 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
4Ø LOAD"buggy":IF PEEK(&9BØØ)=&11 THEN CALL &9CØØ
5Ø POKE &9CØ4,&75:CALL &9CØØ
6Ø DATA 33,9,156,34,126,155,195,Ø,155,62,2Ø1
7Ø DATA 5Ø,127,94,195,136,76,74,85,83,84,73,78
```

● Pour avoir le temps infini: POKE &5E7Ø,&C9 POKE &5E7F,&C9

CPC

```
1 REM Temps infini sur BUGGY BOY
1Ø B=Ø:FOR I=576 TO 626:READ A:POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
2Ø IF B=5Ø83 THEN SYS 576
3Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
4Ø DATA 171,48,139,2ØØ,169,49,137,2Ø1,37,91,25Ø,174
5Ø DATA 93,146,248,8,174,7,146,249,8,81,18,13,1Ø9
6Ø DATA 1Ø9,174,112,146,31,9,174,7,146,32,9,174,6Ø
7Ø DATA 138,6,81,5,9,174,1Ø1,146,14,161,81,5,13
```

● POKE 2Ø48,32: POKE 2Ø49,1Ø4: POKE 2Ø5Ø,13 POKE 4768,133: POKE 4769,2Ø: POKE 39927,96
SYS 256Ø

C64

```
1Ø REM: encore un nouveau listing du
2Ø REM Token Maniaque !!
3Ø Option base 1:DIM a%(5ØØ):cheat=VARPTR(a%(1))
4Ø def seg=Ø
5Ø x=cheat:read b
6Ø while b<>99999
7Ø poke x,b:x=x+2
8Ø read b
9Ø wend
1ØØ rem buggy boy !!!
11Ø data 1,Ø,4588,&h4a5Ø
12Ø data &h6275,&h6767,&h7962,&h6f79
125 data &h2e7Ø,&h7267,Ø,99999
13Ø bsave"A:\AUTO\BUGGY.BOY",cheat,256
```

ST

Ajoutez ce listing a la suite de la Poly-routine '88. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme genere un fichier BUGGY+.PRG sur votre disquette.
Pour jouer:
1) Faire RESET puis inserez la disquette Poly-routine et double- clickez sur BUGGY+.PRG
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette BUGGY BOY puis tapez une touche. le jeu demarrera normalement.
Option : temps illimité.
Data ØØØ1,ØØØØ,11EC,4A5Ø,6275,6767
Data 7962,6F79,2E7Ø,7267,ØØØØ,***

Dans le fichier "ICE.PRG" :
Recherchez la séquence 6BØØØØDA pour la remplacer par 6BØØØØØ2. Recherchez la séquence 61ØØ561Ø pour la remplacer par 4E714E71. (Gabriel ZERBIB)

● Pour avoir le temps illimité:
POKE 39Ø86,Ø
(PAN KE SHOW)

SPECTRUM

BEYOND THE ICE PALACE

```
10 " Vies et esprits infinis, immunité après perdre une vie, fragilité des murs sur BEYOND THE ICE PALACE
20 " Version Cassette de Julien BONNANS
30 MODE 1:FOR N=&8200 TO & &821B:READ A$:POKE N,VAL(«&»+a$):NEXT
40 INPUT»Vies infinies»;a$:IF UPPER$(a$)=»O» THEN POKE &8201,&A7:POKE &8206,&C9
50 INPUT»Esprits infinis»;a$:IF UPPER$(a$)=»O» THEN POKE &820B,0
60 INPUT»Immunité après perdre une vie»;a$:IF UPPER$(a$)=»O» THEN POKE &8210,&C9
70 INPUT»Murs fragiles»;a$:IF UPPERS(a$)=»O» THEN POKE &8215,0
80 PRINT:PRINT»Mettre la cassette originale...»
90 FOR N=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &7FFF:MODE 1:LOAD»!», &8000:POKE &8076,0:POKE &8077,&82:CALL &8000
100  DATA  3E,3D,32,38,D,3E,21,32,34,FF,3E,3D,32,75,E7,3E,3A,32,D3,E,3E,C8,32,29,CF,C3,0,1
```

```
1 ' BEYOND THE ICE PALACE * 255 VIES * par Harry
2 ' Version Disquette
3 ' POKE &05D8,&FF
4 ' POKE &0D29,&32:POKE &0D2A,&4F:POKE &0D2B,&FE
5 '
6 ' RECHERCHE * 3E >09< * & * 32 4F FE >CD 34 FF< * FICHIER MAINCODE.BIN
7 '
10 CALL &BB4E:BORDER 1:INK 0,1:MODE 0:LOAD "loader.bin",&A000
20 POKE &A047,&C3:POKE &A048,&20:POKE &A049,&A1
30  DATA  cd,7a,bc,3e,ff,21,D8,05,77,3e,32,21,29,0d
40  DATA  77,3e,4f,23,77,3e,fe,23,77,c3,4a,a0
50 FOR i=&A120 TO &A120+25:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
60 CALL &A000
```

CPC

● Pour avoir des vies infinies sur la version Cassette, il suffit de taper ELITE + Caps Lock, juste avant la redéfinition des touches. (Eddy MARTIN)

```
'Vies infinies pour BEYOND THE ICE PALACE
'à Taper en GFA
'de Alexandre DECHEZELLES
Gosub Vies_infinies
End
Procedure vies_infinies
Print "Mise en place des vies infinies"
Print "et Summon Spirit infinis"
Print "Chargement fichier à modifier..."
Bload "A:\ice.prg",&H5D000
' on installe les vies infinies
Sdpoke  &H5D000+&H38E+&H1C,&H6008
' et aussi les "Summon Spirit"
Sdpoke  &H5D000+&H1C,&H6004
Print "Sauvegarde du fichier modifié..."
Bsave  "A:\ice.prg",&H5D000,65638
Print "Sauvegarde effectuée.. Rebootez.."
Return
Procedure Jeu_normal
Print "Retour au jeu normal"
Print "Chargement fichier à modifier..."
Bload  "A:\ice.prg",&H5D000
Sdpoke  &H5D000+&H38E+&H1C,&H5379
Sdpoke  &H5D000+&HF88+&H1C,&H5379
Print "Sauvegarde du fichier modifié..."
Bsave  "A:\ice.prg",&H5D000,65638
Print "Sauvegarde effectuée. Rebootez..."
Return
```

ST

```
' BEYOND THE ICE PALACE
' Vies Infinies
' Par Gabriel ZERBIB
' COMPIL THE STORY SO FAR
Open  "U",#1,"ICE.PRG"
Seek  #1,951
A$=Chr$(2)
Bput  #1,Varptr(A$),1
Seek  #1,988
A$=Space$(4)
Slpoke  Varptr(A$),&H4E714E71
Bput  #1,Varptr(A$),4
Close #1
```

● Dans le fichier "ICE.PRG" : Recherchez la séquence 6B0000DA pour la remplacer par 6B000002. Recherchez la séquence 6100561 0 pour la remplacer par 4E714E71. (Gabriel ZERBIB)

● Pour avoir des vies infinies:
POKE 19123,234
POKE 19124,234
POKE 19125,234
POKE 5918,234
POKE 5919,234
POKE 5920?234
Pour avoir des 'SUMMON ELEMENTAL' infinis:
POKE 16250,234
POKE 16251,234
POKE 16252,234
Et enfin, pour éxécuter:
SYS 2062
(Emmanuel LEMAIRE)

C64

● Pour avoir les vies infinies:
POKE 38281,0

SPECTRUM

● Charger le BOOTBLOCK en 70000 et changer le JMP$0100 de l'adresse $7020E par JMP $6F00 soit: A 7020E jmp $6F000
En 6F000, tapez les lignes suivantes:

```
A 6F000 MOVE.W  #4E71, $78A
"       "       $78C
"       "       $78E
"       "       $E74
"       "       $E76
"       "       $E78
JMP $100
```

Puis lancez le programme par G 7000C. (David GIL)

● Pour avoir de l'énergie infinie, il vous suffit de faire un reset après avoir chargé le jeu, et de taper:
POKE 12755,173
POKE 13416,173
SYS 3200

AMIGA

BASKET MASTER

SPECTRUM

● Pour avoir:
- Énergie infinie: POKE 31675,201
- Joueurs infatigables: POKE 31712,0
- Sans règles et sans fautes: POKE 30214,201
- Plus de fautes personnelles: POKE 30244,0 POKE 30245,0 POKE 30246,0
- Temps de la mi-temps POKE 28908,(49-255)
- Temps infini: POKE 31813,0
- Vitesse du chrono: POKE 31815,Nb

CPC

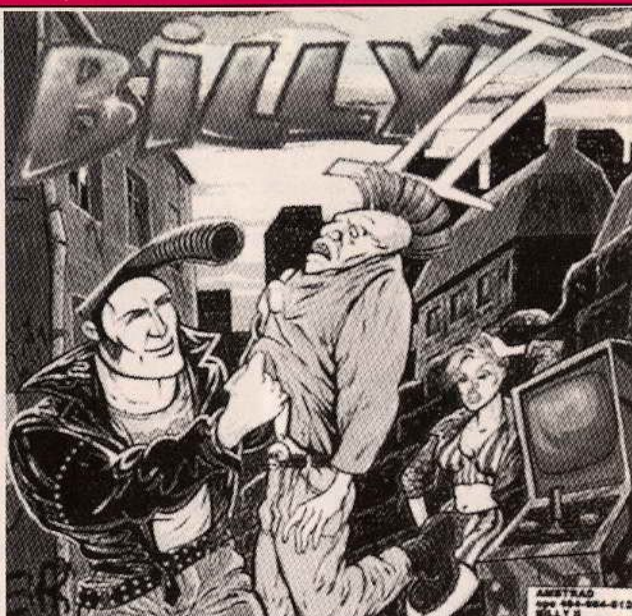
● Pour faire des parties deux fois plus longues, il faut prendre dans la main droite un éditeur de secteur, puis le mettre dans le lecteur. Une fois fait, on le met en marche. Et là , seulement là, il faut retirer avec la main gauche la disquette et la ranger . Maintenant, on prend dans la main droite la jolie disquette de Basket Master, et on recherche la chaîne '500' en ASCII. Puis on la remplace par '959' toujours en ASCII. Pour ceux qui ont oublié leurs lunettes à l'école, cette chaîne se trouve à l'adresse 01D2.

BILLY LA BANLIEUE II CPC

```
1Ø REM Plein de bidouilles sur BILLY 2 version Disk
2Ø REM Pour le pack 'MEGAPACK'
3Ø REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
4Ø OPENOUT"TB":MEMORY &EFF:CLOSEOUT:LOAD"1:DISC"
5Ø POKE &96Ø5,1:POKE &99ØE,Ø:CALL &9FØC

1 'Plein de Bidouilles sur BILLY LA BANLIEUE II
2 'version Cassette
1Ø OPENOUT"X":MEMORY &EFF:LOAD"billy"
2Ø POKE &776B,6:POKE &79CB,2:POKE &79E3,1:POKE &7E1F,2Ø1
3Ø POKE &841A,15:POKE &8434,4:POKE &852C,3:POKE &96Ø5,1
4Ø POKE &9954,2Ø1:POKE &996Ø,2Ø1:POKE &AØ31,Ø:POKE &AØ3D,Ø
5Ø POKE &AØ49,Ø:POKE &AØ55,Ø:POKE &AØ64,&CA:CALL &9FØC

1Ø REM Energie infinie sur BILLY 1 version Disk
2Ø REM Pour le pack 'MEGAPACK'
3Ø REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
4Ø OPENOUT"TB":MEMORY &FFF:CLOSEOUT:LOAD"2:DISC"
5Ø POKE &654Ø,Ø:POKE &6727,Ø:POKE &6568,Ø:POKE &6569,Ø
6Ø POKE &656A,Ø:POKE &662B,Ø:POKE &662C,Ø:CALL &74ØB
```



BATTY

```
1 REM Vies infinies et Ralentissement de la balle
2 REM sur BATTY version Cassette
1Ø MODE Ø:BORDER Ø:MEMORY &13ØØ
2Ø FOR I=Ø TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
3Ø LOAD"!PIC",&CØØØ:LOAD"!A",&4268
4Ø POKE &426A,176:POKE &426B,11:POKE &7581,Ø
5Ø POKE &4518,Ø:FOR I=Ø TO 15:INK I,Ø:NEXT
6Ø LOAD"!B",&CØØØ:CALL &4268
7Ø DATA Ø,26,13,1Ø,11,2,3,6,15,9,18,17,24,2Ø,8,1
```

CPC

● Vies infinies et désactive les déviateurs :
POKE &4518,Ø : POKE &4526,Ø
POKE &52FA,&C9: POKE &8218,&C9

● Pour avoir 255 vies pour la version AMCHARGE, prendre un éditeur de secteurs, ouvrir le fichier BATTY282, au bloc 9Ø secteur C1 adresse Ø149 remplacer Ø3 par FF.
(Robert MATHIEU)

● Vies infinies: POKE 4844Ø,24

SPECTRUM

BAAL

● Voici les coordonnées des plates-formes d'atterrissage:
Tableau 1:
31/16 Cartouche 2
Ø2/25
52/3Ø Cartouche 3
51/ØØ
24/38
62/13
Ø2/5Ø
64/49
33/58 Passage au deuxième tableau
Tableau 2:
34/3Ø
54/12 Cartouche 4
16/12
ØØ/24
Ø3/34
3Ø/47
54/12 Passage au troisième tableau

ST

Objets	Génér.	Bases	Munit.	B.P
ØØ,33	ØØ,19	ØØ,53	Ø4,27	Ø8,45
Ø4,65	Ø4,35	Ø1,37	ØØ,ØØ	22,67
12,1Ø	Ø4,ØØ	Ø3,41	Ø8,Ø9	19,Ø3
16,2Ø	Ø4,53	13,66	Ø8,55	24,3Ø
25,1Ø	Ø8,63	24,ØØ	Ø8,55	44,Ø1
24,45	12,17	28,51	16,44	48,14
32,48	16,2Ø	36,26	19,68	48,55
37,Ø5	19,56	48,Ø3	19,Ø6	59,65
47,15	2Ø,29	48,65	23,72	59,Ø7
47,52	24,68		32,55	
59,31	28,34		4Ø,43	
	44,72		44,ØØ	
	54,67		52,48	
	44,12		52,26	
	48,23		52,26	
	48,44		56,31	
	56,19			
	24,58			
	Ø8,Ø9			
	59,ØØ			
	56,47			
	26,26			

AMIGA

```
1Ø REM VIES ET FUEL INFINIS POUR BAAL
2Ø DATA &H4ED6,&H412C,&H4A68,&H31FC,&H438C,&H4278
3Ø DATA &H431E,&H4E71,&H31FC,&H37D6
4Ø DATA &H4E71,&H31FC,&H4ED6,&HFFFC
5Ø DATA &H51CF,&H3ØD9,&HØØØA,&H43FA
6Ø DATA &HØ17A,&H41EE,&HØ14E,&H6Ø2A
7Ø DATA &H3D7C,&HØØØE,&H4FEF,&H4E4D
8Ø DATA &HØØØ2,&HØØØ4,&H2F3C,&H2FØE
9Ø DATA &HØØ3E,&H4DFA,&HØØØ1,&H3EBC
1ØØ DATA &H4E41,&H3FØ7,&H7E2Ø,&H42A7
11Ø OPTION BASE 1:DIM Z%(1Ø24)
12Ø ADD=VARPTR(Z%(1))
13Ø DEF SEG=Ø
14Ø FOR |=75 TO Ø STEP -2
15Ø READ A:POKE ADD+|,A
16Ø NEXT |
17Ø CALL ADD
```

ST

● Si vous trouvez ce jeu un peu trop dur pour vous, faites juste un score de façon à figurer dans le high score. Et tapez comme nom 'LOVEBUNDLE', l'ordinateur vous affichera un message : "TRAINER MODE". Il ne vous reste plus qu'à refaire une partie dans laquelle vous serez invulnérable.
(Olivier BALANTZIAN)

ST

● Pour avoir un CHEAT MODE, tapez pendant la présentation: F1Ø puis tapez:
XR4IMEGATURBONUTTERWATTINGBASTARD-OVERTOYOUDAVE

AMIGA

BAAL

Symboles :



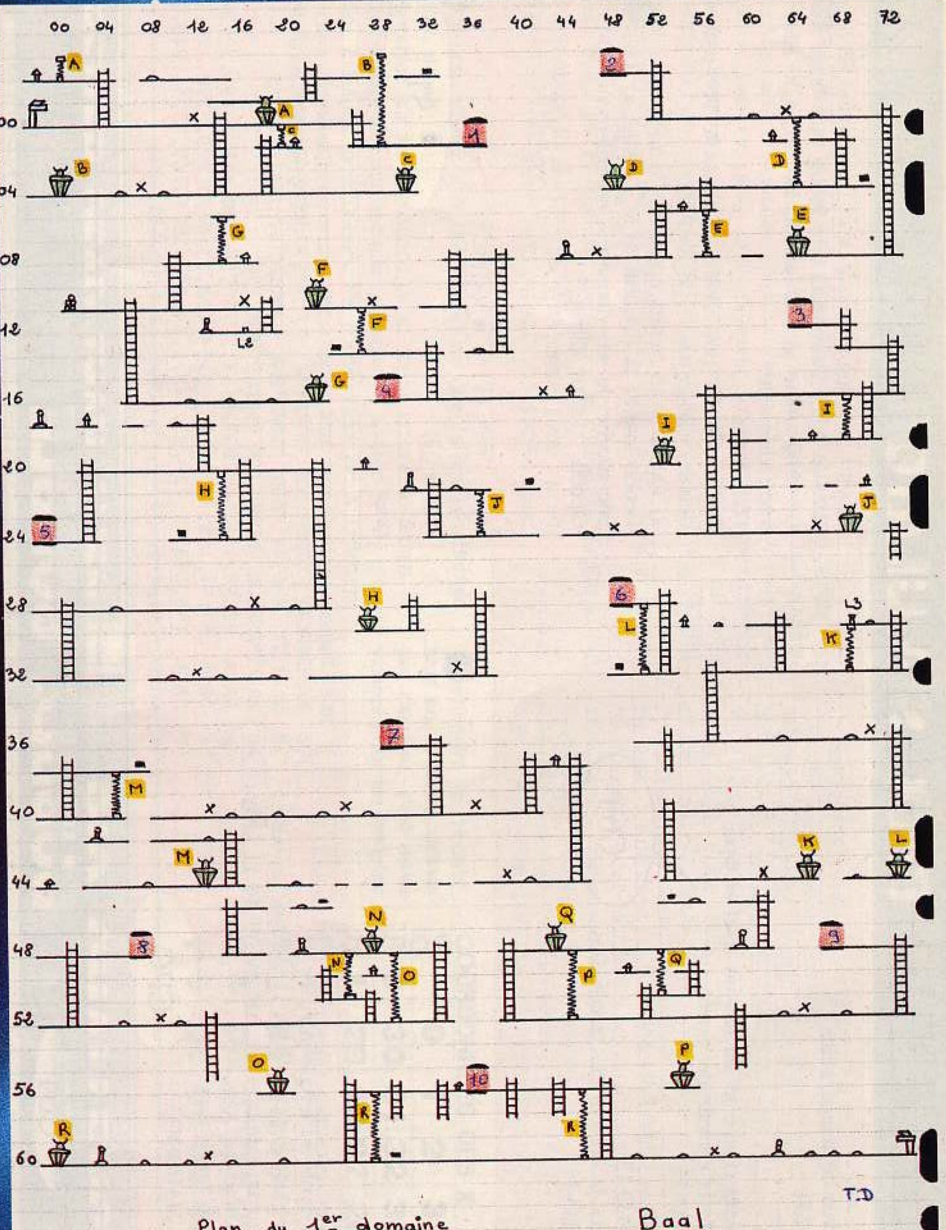
- Mine
- Ennemi
- Elément (il faut 10 éléments pour passer du premier au second domaine)
- Dispenseur de recharge de roquettes
- Cartouche laser "2"
- Cartouche laser "3"
- Cartouche laser "4"
- Recharge électrolite
- Générateur de laser
- Transporteur (ré-intégrateur)
- Téléporteur à roquette
- Transporteur (désintégrateur)

Solution du 1er domaine de BAAL : abréviation

AD - aller vers la droite
AG - aller vers la gauche
DE - descendre à l'échelle
MO - monter à l'échelle
GEX - détruire le générateurX

MT - monter dans le téléporteur
DT - descendre du téléporteur
RPR - prendre la recharge de roquette
PRE - prendre élément
RE - se recharger en électrolite

1er échafaudage : AD, DE, AG, GEB, AD, GEC, AG, MO, PRR, DE, AG, MO, AG, MO, AD, MO, AD, PRE, AG, DE, AD, DE, AD, MT.
2e échafaudage : DT, AD, DE, AD, DE, AG, GEE, AG, RE, AD, MO, AD, PRR, AD, MO, AG, GED, AD, PRE, AG, DE, AG, DE, AD, MO, AG, MO, AG, MT.
3e échafaudage : DT, AD, DE, AD, DE, AG, DE, AD, GEJ, AG, AG, MO, AG, RE, AD, PRE, AG, DE, AD, MO, GEI, MO, AD, DE, AG, PRE, AD, MO, AD, MO, AG, MO, AG, MT.
4e échafaudage : DT, AD, PRR, AG, MO, AD, MO, AG, DE, AG, GEF, AG, DE, AG, PRL2, RE, AD, MO, AD, MO, AD, DE, AG, PRR, AD, DE, AG, MT.
5e échafaudage : DT, AD, MO, AD, MO, AG, PRR, AG, RE, AD, DE, AD, DE, AG, DE, AD, MO, AG, DE, AG, GEH, AD, MO, AD, DE, AG, MO, AD, MO, AG, DE, AG, PRE, AD, MO, AG, DE, AG, MT.
6e échafaudage : DT, AD, DE, AD, MO, AG, PRR, AD, DE, AG, DE, AD, DE, AG, DE, AD, GEK, AD, GEL, AG, MO, AD, MO, AG, MO, AD, MO, AG, MO, AD, MO, AG, PRL3, AD, DE, AG, PRE, AD, MO, AG, MT.
7e échafaudage : DT, AD, DE, AD, MO, AD, PRR, DE, AG, GEM, AD, MO, AG, RE, AD, DE, AD, MO, AG, DE, AG, AG, MO, AD, PRE, AG, DE, AD, MO, AG, MT.
8e échafaudage : DT, AG, DE, AD, DE, GEO, MO, AD, MO, AG, GEN, AG, RE, AG, MO, AD, PRE, AG, DE, AD, DE, AG, MO, AG, MO, AD, PRR, AG, DE, AD, PRR, AG, DE, AD, DE, AG, MO, AD, MT.
9e échafaudage : DT, AD, DE, AG, DE, GEP, MO, AG, MO, AD, GEQ, AD, RE, AD, MO, AG, PRE, AD, DE, AG, DE, AD, MO, AD, MO, AG, PRR, AD, DE, AG, DE, AD, MO, AG, MT.
10e échafaudage : et derner (enfin!!) : DT, AG, AG, AG, DE, GER, AD, RE, AD, PRE, AD et monter dans le transporteur.



BMX SIMULATOR

● Pour avoir le temps infini:
POKE 8692,Ø
SYS 4Ø96.

● Après avoir chargé le jeu fais un reset et tape:
Pour changer la couleur du joueur 1 :
POKE 5596,Ø-15
Pour changer la couleur du joueur 2 :
POKE 56Ø4,Ø-15
Pour changer la couleur des accessoires :
POKE 5612,Ø-15
Execution :
SYS 4Ø96

C64

Ajoutez ce listing a la suite de la Poly-routine '88 donnée dans le N°13. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme genere un fichier B_M_X+.PRG sur votre disquette.
Pour jouer:
1) Faire RESET puis inserez la disquette Poly-routine et double- clickez sur B_M_X+.PRG
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette B_M_X Simulator puis tapez une touche. le jeu demarrera normalement. (J.M.)
Option : temps illimité

```
Data  ØØØ1,ØØØØ,6B1C,4E71,6175,746F
Data  5C62,6D78,2E7Ø,7267,ØØØØ,***
'
Open  "o",#1;"B_M_X+.PRG"
Print  #1;B$;
Close  #1
'
End
```

ST

● Pour avoir du temps infini :
rechercher les octets 2A A9 A4 11 Ø1 avec un éditeur de secteur et remplacer les par 2A A9 A4 11 ØØ
Ou vous pouvez poker:
POKE &AC59,Ø
(Patrice MAUBERT)

CPC

```
1 REM Temps infini sur BMX SIMULATOR version Cassette
1Ø B=Ø:MEMORY &2ØØØ:FOR I=&BEØØ TO &BE3C:READ A:POKE I,A:B=B+A
2Ø NEXT:IF B=6349 THEN LOAD"BMX SIMULATOR":CALL &BEØE
3Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
4Ø DATA 33,53,191,54,2Ø5,35,54,52,35,54,19Ø,195,Ø,191,33,226
5Ø DATA 57,54,195,35,54,36,35,54,19Ø,33,64,Ø,229,33,Ø,187,229
6Ø DATA 195,183,57,229,33,145,1,54,14Ø,35,54,67,35,54,249,225
7Ø DATA 241,243,2Ø1,33,89,22Ø,54,Ø,33,Ø,192,2Ø1
```

BUBBLE BOBBLE

C64

● FRUIT et PIERRES PRECIEUSES: les objets en forme de cône ou de dôme donnent droit à un énorme fruit ou à une grosse pierre précieuse. Les bulles que tu auras pompé par douzaines, avant de faire exploser la dernière brute, se métamorphoseront en fruits ou pierres précieuses avec l'apparition du principal.
NIVEAUX : le niveau 20 (si tu y parviens sans perdre de vie) ouvre sur l'écran de bonus; idem pour les niveaux 30, 40, 50, etc.
ATTENTION ! dans un jeu à deux, un seul des joueurs pourra se permettre de perdre une vie.

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex: monitor-c) et faire:
L BUBBLE 3ØØØØ
Puis mettre 4EB9 en 3Ø25C
mettre 4E71 en 3Ø266
" " " " 3Ø268
" " " " 3Ø26A
" " " " 3Ø26C
" " " " 367EØ
" " " " 367E2
" " " " 36854
" " " " 36856
Puis faire:
S BUBBLE 3ØØØØ 4Ø4CØ
(Pierre BOUTAVANT)

AMIGA

C64

```
1 REM Vies infinies sur BUBBLE BOBBLE
1Ø FOR I=12288 TO 12314:READ A:POKE I,A-5:NEXT:SYS 12288
2Ø DATA 37,62,25Ø,174,1Ø1,146,258,7,37,197,7,174,178,146
3Ø DATA 91,1Ø6,146,94,1Ø6,174,17Ø,146,97,1Ø6,81,181,32
```

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-routine '88'. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme génère un fichier BUBBLE+.PRG sur votre disquette.
Pour jouer:
1) Formatez une disquette puis créez un dossier AUTO dans lequel vous copiez BUBBLE+.PRG. Faire RESET en inserant cette disquette.
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo insérez la disquette BUBBLE BOBBLE puis tapez une touche. Le jeu démarrera normalement. (J.M.)
Option : vies infinies

```
Data  ØØØ5,ØØØØ,Ø21Ø,426E,ØØØØ,Ø21Ø
Data  6658,ØØØØ,Ø214,426E,ØØØØ,Ø216
Data  667Ø,ØØØØ,Ø1AE,616Ø,6175,746F
Data  5C62,7562,626C,652E,7Ø72,67ØØ
Data  ***
'
Open  "o",#1;"BUBBLE+.PRG"
Print  #1;B$;
Close  #1
'
End
```

ST

● - pour avancer de 1 tableau appuie sur F1 - pour avancer de 6 tableaux appuie sur F2 - pour avancer de 11 tableaux appuie sur F3

ST

```
1 REM VIES INFINIES ET CHOIX DU TABLEAU DE DEPART
2 REM POUR BUBBLE BOBBLE VERSION AMSTRAD CASSETTE
1Ø MODE 1:B=Ø:MEMORY &3BFF :FOR I=&BEØØ TO &BE91:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
2Ø IF B<> 118ØØ THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
3Ø INPUT"Tableau de départ  (1/79)";T:POKE &BE71,T-1:BORDER Ø
35 LOAD"!BUBBLE1":POKE &3C7Ø,&C3:POKE &3C71,Ø:POKE &3CF2,&BE:CALL &3CØØ
4Ø DATA 5Ø , 7Ø , 54 , 58 , 5Ø , 54 , 254 , 38 , 4Ø , 2
5Ø DATA 2Ø , 233 , 229 , 33 , 58 , 57 , 54 , 195 , 35 , 54
6Ø DATA 38 , 35 , 54 , 19Ø , 33 , 112 , 6Ø , 54 , 5Ø , 35
7Ø DATA 54 , 7Ø , 35 , 54 , 54 , 225 , 2Ø , 233 , 33 , 95
8Ø DATA 57 , 54 , 195 , 35 , 54 , 55 , 35 , 54 , 19Ø , 58
9Ø DATA 55 , 189 , 195 , 61 , 57 , 33 , 32 , 3 , 34 , 199
1ØØ DATA 62 , 2Ø5 , Ø , 64 , 33 , 78 , 19Ø , 17 , 32 , 3
11Ø DATA 1 , 66 , Ø , 237 , 176 , 195 , 98 , 57 , 62 , 167
12Ø DATA 5Ø , 38 , 1Ø9 , 5Ø , 135 , 1Ø9 , 62 , 195 , 33 , 66
13Ø DATA 3 , 5Ø , 1Ø5 , 85 , 34 , 1Ø6 , 85 , 33 , 75 , 3
```

CPC

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : Ø4 39 ØØ Ø1 ØØ ØØ Ø5 98 et les remplacer par 6Ø Ø6 47 49 4C 4C 55 53.Puis faire une deuxième reccherche avec : Ø4 39 ØØ Ø1 ØØ ØØ Ø5 39 et les remplacer par : 6Ø Ø6 47 49 4C 4C 55 53.Cette bidouille ne transforme pas les crapeaux en prince charmant mais donné des vies infinies aux deux joueurs...
(GILLUS)

ST

BUBBLE GHOST

Pour finir le jeu un peu plus vite que la normale, au tableau de départ, il y a en bas un panneau ERE qui clignote. Il faut souffler dedans, ainsi un passage s'ouvre à droite. Vous y allez, puis vous arrivez dans une pièce un il y a quatre sortie, vous prenez celle de droite. Vous voila dans la dernière pièce du chateau. Il ne vous reste plus qu'à libérer la bulle en allant à droite. (Guillaume SERRE)

Pour avoir 128 vies, recherchez la chaîne 94 3E Ø9 32 5F et remplacez le Ø9 par un 8Ø.
Pour avoir des vies infinies, recherchez la chaîne 94 3D FA 5C 8Ø et remplacez le 3D par un ØØ.
(David LAURENT)

CPC

```
1 REM 1-128 vies sur BUBBLE GHOST version Disquette
1Ø REM de Sylvain HOSATTE
2Ø MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,26
3Ø LOCATE 1,23:PRINT"MULTIFACE:";
4Ø PRINT "Vies a l'adresse &945F"
5Ø LOCATE .8,12:INPUT "Nb de vies(1-128)";V
6Ø IF V<1 OR V>128 THEN GOTO 1Ø
7Ø MODE Ø:FOR I=Ø TO 15:READ A
8Ø INK I,A:NEXT I
9Ø OPENOUT "d":MEMORY &A4D:CLOSEOUT
1ØØ LOAD "bghost.bin",&A4E
11Ø LOAD "bghost1.bin",&cØØØ
12Ø POKE &C19B,V:CALL &CØØØ
13Ø DATA Ø,6,11,9,18,22,2,1Ø,2Ø,17,24,15,1,13,26,26
```

Si vous voulez allez dans n'importe quel tableau de Bubble Ghost, il faut :
- Appuyez sur les 2 boutons de la souris en même temps.
- Le message suivant apparaît : Encore -> 1, Stop -> 2

Faites 1+Return, puis donnez les coordonnées de X (+Return) et enfin Y (+Return)
(Jean-François CARLOT)

ST

Eteindre le ventilateur en soufflant dessus par derrière, c'est aussi valable pour les bougies.

C64

COORDONNEES DES X

COORDONNEES Y	0	1	2	3	4	5
0	30	31	32	33	34	35
1	29	28	27	26	25	24
2	18	19	20	21	22	23
3	17	16	15	14	13	12
4	06	07	08	09	10	11
5	05	04	03	02	01	00

BETTER DEAD THAN ALIEN

ST

Codes d'accès pour les différents niveaux :

1. ELEKTRA
2. SYZYGY
3. DRAMBUIE
4. PLUG
5. SOPRANO
6. MAYONNAISE
7. FAUCET
8. POTATO
9. WOOMERA
1Ø. NARCISSUS
11. DEBUTANTE
12. FIRKIN
13. ACOUSTIC
14. TRIPTYCH
15. JABBERWOCKY
16. WHIMSICAL
17. CORNUCOPIA
18. PUNJABI
19. TIDDLY POM
2Ø. KEWPIE DOLL
21. SEPULCHRE
22. EUPHEMISM
23. GRAMMARIAN
24. CROSSWORD
25. QUARANTINE

Un petit truc pour avoir des possibilités supplémentaires. Taper ELV et :
F1 : Eparpillement.
F2 : Puissance de feu multipliée.
F3 : Puissance maximale des tirs automatique.
F4 : Missile blindé.
F5 : Frappeur
F6 : Bombe à neutron
F7 : Vaisseau clone
F8 : Bouclier
F9 : Passage d'un tableau à l'autre
F10 : Barres gratuites de puissances.

Tapez 'Champ' au tableau d'options. Plus tard, appuyez sur 'HELP' suivi de feu dès que l'on vous le dira !!! (David DANTAN)

AMIGA

BOBY BEARING C64

```
1 REM Temps infini pour BOBBY BEARING
1Ø FOR I=49724 TO 49778:READ A:POKE I,A-5:NEXT:SYS49738
2Ø DATA 37,65,8,174,194,146,167,16Ø,174,178
3Ø DATA 146,189,16Ø,1Ø1,165,157,19Ø,112,25Ø
4Ø DATA 158,26Ø,196,19Ø,78,253,158,61,197
5Ø DATA 141,213,246,174,112,146,194,197 174
6Ø DATA 199,146,195,197,37,49,252,81,5,197
```

BIO CHALLENGE ST

Pour abandonner la partie : 'ESC'+'CONTROL'+'TAB'
Pour détruire le monstre à la fin de chaque tablô : 'ESC'+'ESC'
Pour avoir l'arme verte : 'ESC'+'C'. Pour changer de tablô : 'ESC'+'E'
Pour se téléporter dans le tablô : 'ESC'+'H' (Cédric AURIL)

Vies infinies, rechercher les octets suivant : 66 ØØ ØØ 2C 53 6C et les remplacer par : 66 ØØ ØØ 2C 6Ø Ø2.Puis rechercher : 41 EC DA C4 DØ CØ 53 5Ø 3Ø 2C et les remplacer par : 41 EC DA C4 DØ CØ 4E 71 3Ø 2C. (GILLUS)

```
'Vies infinies pour BIO CHALLENGE
'    a taper en gfa 3.Ø
'      par les DANBIOSS
'
PRINT "Insérez la disquette de BIO CHALLENGE"
PRINT "         Et pressez une touche"
INPUT A$
DIM A%(&H4ØØ)
M1%=VARPTR(A%(Ø))
M2%=M1%+&H2ØØ
ADR1%=M1%+&H1F2
ADR2%=M2%+&HF8
VAR1%=&H2C536C
VAR2%=&H2C6ØØ2
VAR3%=&H5350302C
VAR4%=&H4E713Ø2C
REPEAT
    R1%=BIOS(4,Ø,L:M1%,1,3ØØ,Ø)
    R2%=BIOS(4,Ø,L:M2%,1,183,Ø)
UNTIL R1%=Ø AND R2%=Ø
IF LPEEK(ADR1%)=VAR1% AND LPEEK(ADR2%)=VAR3%
   LPOKE ADR1%,VAR2%
   LPOKE ADR2%,VAR4%
    R%=BIOS(4,1,L:M1%,1,3ØØ,Ø)
    R%=BIOS(4,1,L:M2%,1,183,Ø)
   PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(ADR1%)=VAR2% AND LPEEK(ADR2%)=VAR4%
   LPOKE ADR1%,VAR1%
   LPOKE ADR2%,VAR3%
    R%=BIOS(4,1,L:M1%,1,3ØØ,Ø)
    R%=BIOS(4,1,L:M2%,1,183,Ø)
   PRINT"VIES INFINIES DESINSTALLEES"
ELSE
   PRINT"CE N'EST PAS LA DISQUETTE DE BIO CHALLENGE"
   END
ENDIF
```

BLASTEROIDS

● S'il vous reste encore des cristals et des additifs d'équipement à ramasser sur l'écran quand la porte de téléportation au niveau suivant apparaît, transformez-vous en vaisseau plus rapide: c'est celui qui offre la plus grande résistance aux effets magnétiques de la porte.
Quand vous affrontez MUKOR, passez d'un coin de l'écran à l'autre, en commençant par détruire les tentacules du bas.
(DE MANNET)

● Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de mémoire (type monitor c) et faites :
-<s 3ØØØØ ØØ ØØ Ø2
Puis éditer l'adresse 3Ø1ØA et mettre : ØØØØ Ø15Ø
Puis avant de démarrer le jeu, éditer l'adresse 15Ø et mettre : 31FC FFFF 4AØØ 4E79 ØØØ7 FØØØ
Un p'tit reset et lancer BLASTEROIDS.
(Pierre BOUTAVANT)

AMIGA

● Pour avoir des vies infinies, il faut remplacer avec un éditeur du type MUTIL, dans le fichier Z.PRG :
à l'adresse 83 il faut mettre 3
à l'adresse 53F85 il faut mettre Ø
à l'adresse 54ØØ3 il faut mettre Ø
à l'adresse 54Ø46 il faut mettre 6ØØ4
à l'adresse 54ØD8 il faut mettre 6ØØ4. (Le Boeuf)

ST

CPC

```
 1 REM Vies infinies pour BLASTEROIDS
 2 REM sur AMSTRAD version Cassette
 3 REM de Christophe PEREZ
1Ø MEMORY &9FFF:MODE 1
2Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
3Ø  SOM=SOM+A:POKE N,A:NEXT
4Ø IF SOM<>2543 THEN PRINT"Erreur dans les datas...":END
5Ø PRINT:PRINT"Mettre la disquette et presser une touche"
6Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ
7Ø  DATA 21,1F,AØ,11,4Ø,ØØ,Ø1,3Ø,ØØ,ED,BØ,1E,ØØ,53,ØE,41
8Ø  DATA 21,ØØ,Ø1,DF,2C,AØ,21,4Ø,ØØ,22,Ø5,Ø1,C3,ØØ,Ø1,3E
9Ø  DATA  ØØ,32,58,21,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,24,13,66,C6,  Ø7,ØØ
```

● Pour avoir des crédits infinis, prendre un éditeur de secteur et: Piste 6, secteur &17, a &1D4, remplacer 3D par ØØ ou rechercher les octets 3A 4E 21 3D 32 et les remplacer par 3A 4E 21 ØØ 32
POKE &2158,Ø (Patrice MAUBERT)

```
1Ø REM Credits infinis sur BLASTEROIDS Version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &9FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø  SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>2543 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ
9Ø  DATA 21,1F,AØ,11,4Ø,ØØ,Ø1,3Ø,ØØ,ED,BØ,1E,ØØ,53,ØE,41
1ØØ  DATA 21,ØØ,Ø1,DF,2C,AØ,21,4Ø,ØØ,22,Ø5,Ø1,C3,ØØ,Ø1,3E
11Ø  DATA ØØ,32,58,21,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,24,13,66,C6,Ø7,ØØ
```

BEAM

● Encore une bidouille d'enfer qui se réalise avec un éditeur de mémoire (type monitor-c) :
-L tribun 3ØØØØ
No ball collision : éditer l'adresse 3971C et mettre 6ØØØ
No killer stones : éditer l'adresse 386EØ et mettre 6ØØØ
No beam collision : éditer l'adresse 38192 et mettre 6ØØØ Choix du niveau :
éditer l'adresse 3CØ56 et mettre une valeur héxadécimale de Ø à 1A.
-S tribun 3ØØØØ 3EE6C (Pierre Boutavant)

AMIGA

● Pour que le jeu marche sur un 128:
POKE 27563,Ø5
J'ai en effet remarqué que Magic Bytes n'ont pas fait attention à l'adresse $DØ3Ø sur les 128 ce qui passe le jeu en 2Mhz et fait crasher le jeu
Pour avoir du temps infini :
POKE 27212,173
SYS 28929 (relance)
(Eric LE BIHEM)

C64

BMX FREESTYLE

CPC

● Pour pouvoir changer de tableau automatiquement : POKE &14E4,&18
(Patrice MAUBERT)

● Pour changer de tableau automatiquement, il vous suffit de rechercher à partir d'un éditeur de secteur les octets : 3Ø Ø6 18 14 23 et de les remplacer par : 18 Ø6 18 14 23 (Patrice MAUBERT)

BLOOD MONEY

AMIGA

```
 1 REM Vies infinies pour les deux joueurs
 2 REM pour BLOOD MONEY de S. DEMANNET
1Ø  DATA  24Ø1,5,219,8,3d,4ef1,11,24Ø1
2Ø  DATA  5,229,c,dc53,4efe,c,dbbd,24Ø1
3Ø  DATA  5,239,c,c4Øf,4efe,c,a125,22Ø1
4Ø  DATA  4e76,4e76,3e2f,32Ø1,4e7a,44d7,32Ø1
5Ø  DATA  4e76,2c1b,32Ø1,4e76,3177,22Ø1,4ebd
6Ø  DATA  26d,683,22Ø1,4157,494b,7e43,32Ø1
7Ø  DATA  4f25,7e47,4efd,4Ø5,87e,6,c4,eØØ6
8Ø  DATA  4e7a,2c7d,9,2e41,8,5,2Ø81,1Ø3,88c5
9Ø  DATA  43fd,c5,3Ø41,14a,12dd,51cd,1ØØØ1
1ØØ  DATA  22Ø1,2ØØc,4e76,1Ø7,4efd,e3
11Ø FOR A=518 TO 667 STEP 2:READ B$
12Ø  B=VAL("&h"+B$)-5:C=C+B:POKEW A,B
13Ø NEXT A
14Ø IF C<>561925 THEN PRINT "Erreur!": END
15Ø PRINT "Insérez le disque
16Ø PRINT "et tapez une touche"
17Ø OK$=INKEY$: IF OK$="" THEN 17Ø
18Ø CALL 6263Ø
```

BIVOUAC

CPC

● Pour monter sur les roches sans jamais glisser, avancer les bras gauche et droit, pour les mettre parallèles à la verticale, avancer les pieds pour les serrer le plus possible contre le personnage et appuyer pour monter (2 fois) et ensuite répetez cette opération.
(Jorris DUSANNIER)

● Quand vous êtes en train de grimper et si votre alpiniste commence à s'endormir, pour ne pas tomber, il faut taper entrer, puis cliquer la tête de l'alpiniste, ensuite choisir les sangles. Cliquer le sac à dos et faire manger l'alpiniste jusqu'à temps que la tête endormie disparaîsse.
(LAPSZYNSKI Sébastien)

ST

BUBBLER

CPC

```
 1 REM Vies infinies pour BUBBLER
 2 REM  sur AMSTRAD version Cassette de Diégo PRADOS
1Ø OPENOUT"X":MEMORY 4864-1:CLOSEOUT
2Ø INK Ø,Ø:INK 1,24:INK 2,24:INK 3,24:BORDER Ø:MODE 1
3Ø  LOAD"!",32768:CALL 32768:LOAD"!",4864
4Ø POKE &9A4E,&B7:CALL 4864
```

B.I.A.T. CPC

Au début du jeu choisir les caractéristiques du personnage comme suit:
Force : 25
Charisme : 5
Chance : 15
Habileté Tir : 25
Dextérité : 1Ø

B.I.A.T. 1ère partie :
Acheter M-6Ø
Acheter 1Ø grenades
Acheter 6Ø balles
Aller tout droit vers la rue Ston
Tuer clochard avec grenade
Continuer en avant vers la rue Ston
Aller vers un carrefour
Aller à gauche de la rue de Thiers
Passer à côté du poste sans y prêter aucun intérêt
Reprendre la direction de la place KRO
Aller à gauche vers l'extrémité de la rue Thiers
44 rue Thiers : Vous vous désintéressez de cette villa et rejoignez la rue Kase

B.I.A.T. 2ème Partie :
Aller tout droit vers le boulevard Logo
Tuer fou avec grenade
Aller tout droit vers la rue Dark
Passer les égouts
Aller tout droit
Pousser la manette
Lever la manette
Tirer la manette
Baisser la manette
Continuer tout droit
Tuer les deux gardes avec le M-6Ø
Aller vers une salle
Entrer le code d'accès sur l'ordinateur, code : 213
Bravo, vous venez de démanteler le gato, c'est fini!
(Lionel CASSIER).

BIG FOOT CPC

Pour avoir des vies infinies rechercher les octets 3A B5 Ø4 3D 32 et les remplacer par 3A B5 Ø4 A7 32.
(Patrice MAUBERT)

Pour avoir des vies infinies :
POKE &1Ø16,&A7.
(Patrice MAUBERT)

```
10 REM Vies infinies sur BIGFOOT version K7
20 REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
30 MEMORY &3AØØ:MODE 1
40 FOR N=&AØØØ TO &AØ2E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4623 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BBØ6:CLS:LOAD"!":CALL &AØØØ
90 DATA 2A,38,BD,22,2C,AØ,3E,C3,21,8Ø,BE,32,37,BD,22,38
100 DATA BD,21,26,AØ,11,8Ø,BE,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,21,4Ø,ØØ,E3
110 DATA 11,ØØ,BB,C3,4A,3A,3E,A7,32,F5,ØF,CF,88,88,ØØ,ØØ
```

BREAKTHRU C64

Au premier niveau, lors de votre passage dans le tunnel, vous pouvez longer le mur mais ne pas toucher les bords ni le plafond, sinon, c'est la mort assurée. Au deuxième niveau, le pont du bas est plus facile à passer puisqu'il y a peu d'obstacles.

Pour avoir les vies infinies:
POKE 66Ø2,234
POKE 66Ø5,234

BOULDER DASH ST

Pour avoir des des vies infinies:
rechercher la chaîne 33 FC ØØ Ø3 et remplacer la par 33 FC ØØ FF. (Patrice GILLET)

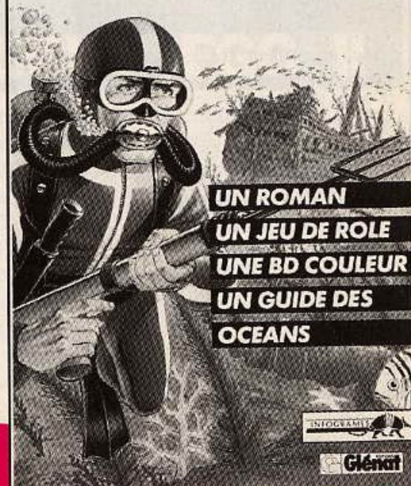
BLACKLAMP C64

Vies et énergie infinies. Empêche l'ennemi de tirer.
POKE $13D4,$2C : POKE $1EF8,$2C
POKE $26CA,$2C : POKE $284A,$2C
POKE $1CF6,$2C : POKE $1DFF,$ØØ
POKE $274B,$ØØ : POKE $2CD7,$A5
Exécution :SYS $Ø4ØA

```
1 REM Vies infinies sur BLACKLAMP
1Ø FOR I=576 TO 624:READ A
2Ø POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
3Ø IF B=4277 THEN SYS 576
4Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø DATA 37,91,25Ø,174,1Ø1,146,242,7
6Ø DATA 37,183,7,37,86,8,174,1Ø1,146
7Ø DATA 68,14,37,13,174,1Ø4,146,118
8Ø DATA 6,174,7,146,119,6,37,86,8,37
9Ø DATA 86,8,37,86,8,174,17Ø,146,217
1ØØ DATA 24,81,1Ø2,6,5
```

BOB MORANE SCIENCE FICTION CPC

Appuyez sur les touches 'Q', 'A', 'Z', 'E' pour remettre le compteur au maximum.
(Thomas HUET)



BOB MORANE CHEVALERIE CPC

Pour avoir des vies infinies :
POKE &16F3,&41
(Damiens FOURNIER)

BOB MORANE JUNGLE CPC

Pour avoir des vies infinies :
POKE &16FØ,&41
(Damiens FOURNIER)

BEDLAM

CPC

● Pour recommencer la partie d'où on a perdu, il suffit de jouer avec 1 player et quand la partie est finie, appuyer sur C et vous recommencerez d'où vous avez perdu.
(Laurent ROMO).

● En mode un joueur, lorsque vous vous faites tuer, vous pouvez accéder à un menu qui vous permet de redéfinir les touches du curseur. Appuyez sur la touche "COPY" et vous réapparaîtrez à l'endroit où vous venez de mourir.

```
1 REM Vies infinies pour BEDLAM version Disquette
1Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR i=Ø TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"+a$):NEXT
2Ø DATA 5,18,7,6,1a,Ø,3,8,a,3,19,2,9,13,e,a
3Ø MODE 2:PRINT "POUR AVOIR 255 VIES :":PRINT
4Ø PRINT "TIREZ SUR UN ENNEMI OU LAISSEZ VOUS TOUCHER PAR UN ENNEMI"
5Ø OUT &FA7E,1:FOR i=&9D8B TO &A12C:READ a$:z=VAL("&"+a$)
6Ø POKE i,z:X=X+VAL("&"+a$):NEXT:POKE &9D8A,&F3
7Ø IF X<>1Ø8734 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &9D8A
8Ø DATA DD,21,FE,AØ,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,DØ,AØ,5D,CD,15
9Ø DATA AØ,21,CE,AØ,35,CA,AØ,9E,21,CF,AØ,35,2Ø,17,21,43,9C,AF,46,23
1ØØ DATA 4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,8E,9F,DD,6E,ØØ
11Ø DATA DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ
12Ø DATA 32,6C,9E,DD,23,DD;7E,ØØ,32,56,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,32,5D,9E,32
13Ø DATA 6F,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,32,95,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,32,96,9E,DD,23
14Ø DATA 22,C6,AØ,ED,43,C4,AØ,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B
15Ø DATA CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9,22,C9,AØ,43,E1
16Ø DATA 78,32,C8,AØ,B7,28,Ø7,C5,CD,96,9F,C1,1Ø,F9,ED,5B,C9,AØ,7A,B3
17Ø DATA 28,ØD,ED,53,CB,AØ,CD,96,9F,21,FF,FF,22,CB,AØ,2A,C6,AØ,ED,5B
18Ø DATA C4,AØ,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2
19Ø DATA 5B,9E,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,6D,9E
2ØØ DATA ED,4B,C6,AØ,ED,5B,C4,AØ,21,ØØ,ØØ,ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B
21Ø DATA 7A,B3,C2,86,9E,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,ØB,9F,C3,AØ,9D,21,CC,9E
22Ø DATA AF,46,ØØ,4E,ØØ,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,Ø6,Ø1,ØE
23Ø DATA Ø1,CD,38,BC,3E,Ø1,CD,9Ø,BB,3E,Ø1,CD,96,BB,3E,ØØ,CD,ØE,BC,18
24Ø DATA Ø1,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,21,ØD,44,36
25Ø DATA 3E,23,36,FF,23,36,32,23,36,DE,23,36,F1,CD,4B,AØ,21,AØ,8C,11
26Ø DATA ØØ,CØ,Ø1,5Ø,Ø4,ED,BØ,Ø1,8D,7F,21,57,AE,11,ØØ,7D,D9,31,F8,BF
27Ø DATA FB,C3,ØØ,Ø1,CD,FF,9F,F3,21,11,9F,AF,77,2B,7C,B5,C2,12,9F,21
28Ø DATA 8E,9F,AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø,F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD,7Ø,9F,3E
29Ø DATA Ø5,ØE,ØA,CD,7Ø,9F,3E,ØA,ØE,ØF,CD,7Ø,9F,Ø1,E2,Ø4,CD,6A,9F,3E
3ØØ DATA Ø5,ØE,Ø5,CD,7Ø,9F,3E,ØA,ØE,ØF,CD,7Ø,9F,Ø1,C4,Ø9,CD,6A,9F,1D
31Ø DATA 2Ø,D5,21,65,9F,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89,7F,ED,49,ØB
32Ø DATA 78,B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6,CØ,ED,79,E6,3F,ED
33Ø DATA 79,Ø6,F4,ED,49,Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76,1Ø
34Ø DATA FD,F3,C9,3A,D1,AØ,C6,C1,4F,3A,DØ,AØ,47,CD,C2,9F,D2,ØE,9F,3A
35Ø DATA D1,AØ,3C,32,D1,AØ,FE,Ø9,CØ,E5,AF,32,D1,AØ,3A,DØ,AØ,3C,32,DØ
36Ø DATA AØ,5F,CD,15,AØ,E1,C9,D5,E5,79,32,DE,AØ,32,EØ,AØ,78,32,DC,AØ
37Ø DATA Ø1,7E,FB,21,DA,AØ,1E,Ø9,CD,52,AØ,E1,ED,5B,CB,AØ,CD,72,AØ,E5
38Ø DATA CD,8E,AØ,E1,D1,3A,D3,AØ,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,D4,AØ,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A
39Ø DATA D5,AØ,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,A9,AØ,CD,8E,AØ,3E
4ØØ DATA Ø7,CD,A9,AØ,AF,CD,A9,AØ,18,1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,A9,AØ,AF,CD
41Ø DATA A9,AØ,7B,CD,A9,AØ,3E,Ø8,CD,A9,AØ,CD,8E,AØ,3A,D3,AØ,E6,2Ø,28
42Ø .DATA F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A,B3,2Ø,FB
43Ø DATA 1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,A9,AØ,23,1D,2Ø,F8,C9
44Ø DATA ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,61,AØ,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77
45Ø DATA ØD,23,1B,ED,78,F2,72,AØ,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,6B,AØ,ØC,ED,78,ØD
46Ø DATA ED,78,F2,83,AØ,E6,2Ø,C2,7F,AØ,C9,21,D3,AØ,ED,78,FE,CØ,38,FA
47Ø DATA ØC,ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5
48Ø DATA ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,C3,ØE,9F,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ
49Ø DATA 2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø6,Ø2,ØØ,ØØ,Ø7
5ØØ DATA 9Ø,33,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø2,C9,2A,FF,28,43,29,2Ø
51Ø DATA 31,39,38,37,2Ø,41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F,43,49,41
52Ø DATA 54,45,53,ØØ,Ø8,ØØ,CØ,ØØ,4Ø,2F,6E,75,Ø5,AE,E8,Ø3,BØ,45,93,47
53Ø DATA D1,69,92,E8,49,4Ø,3C,AA,59,E6,A3,B1,ØØ,Ø1,ØØ,Ø1,E9,8C,CC,6D
54Ø DATA 1Ø,AØ,8C,5Ø,Ø4,77,28,1F,66,7Ø
```

BIVOUAC AIDE

PC & COMPATIBLES

Voici le meilleur choix à effectuer pour mener à bien votre ascension:
3 MOUSQUETONS
1 DOUDOUNE ERIC
1 paire de MOUFLES
1 BROCHE A GLACE
1 CORDE de 40 Mètres
1 paire de CRAMPONS
1 paire de GUETRES
1 paire de CHAUSSONS
1 PELLE
2 COINCEURS
1 boîte de POF
1 MARTEAU
1 SANGLE
2 PITONS
1 POIGNEE JUMARD
2 plaques de CHOCOLAT
1 sachet de RAISIN SEC
1 GOURDE

Voici maintenant des trucs de pratique:
MARCHE:
-Pour avancer : Touche droite, puis touche gauche
-Pour sauter : Touche du haut
-Pour tester la glace : Touche espace, deux fois

ASCENSION EN PENTE:
-Pour monter:Touche haut, puis touche bas, puis touche espace, puis touche bas. Opération à faire assez rapidement.

ASCENSION DE LA FALAISE:
-Pour monter: * Touche espace pour sélectionner le membre.
* Touche haut pour monter le membre choisi.
* Touche du bas pour descendre le membre choisi.
-Pour bouger lorsqu'un rocher tombe:
* Touche droite pour aller à droite
* Touche gauche pour aller à gauche

CONSEILS
Dès le début, prenez dans le sac (ENTER, puis ESPACE) la DOUDOUNE ERIC, les MOUFLES, les CRAMPONS, et les CHAUSSONS.
Pour la marche et l'escalade en pente: enlevez le POF et prenez les CRAMPONS. Pour l'ascension en falaise, enlevez les CRAMPONS et prenez le POF.
Pour dormir, prenez dans le sac la PELLE.
Pour manger, prenez dans le sac les RAISINS SECS.
Pour boire, prenez dans le sac la gourde.
(HEYREND Christophe).



CARRIER COMMAND

ST

Quand tu charges un Walrus, dispose dans le compartiment avant des missiles et un canon laser. Fais bien attention aux îles défendues par un Manta pour repérer la commande centrale. Approche de ce côté avec le Carrier, ce qui te pemettra de te positionner centralement avec le laser. Prends le centre d'assaut avant de parlementer avec les Mantas qui seront alors à court de munition et de fuel.

Pour accélérer le jeu, il faut taper pendant une pause, "GROZ OLD QLONG ZITH ,E" avec un clavier AZERTY ou "GROW OLD ALONG WITH ME" avec un clavier QWERTY. Maintenant, si vous appuyez sur les touches ALT+HELP+7 (du pavé numérique), vous vous apercevrez que vous vous déplacerez quelques dizaines de fois plus vite. Pour renouveler l'action il vous suffit de réappuyer sur '7' et de laisser le doigt appuyé, et ABRADABRA Joystick est là.

Lorsque vous choisissisez le scénario ACTION GAME, pour réussir à prendre THERMOPYLAE, il faut envoyer 2 WALRUS en direction de l'île comme appât pour les 2 avions ennemis et de prendre le contrôle d'un MANTA, de la charger de missiles, et de foncer sur le volcan. Quand vous serez assez près de lui, tirez tous vos missiles sur lui puis retournez au plus vite vers le CARRIER. C'est du volcan que les avions sortent pour vous attaquer donc si vous le détruisez et que vous détruisez les avions rescapés, il vous suffira d'envahir l'île, de détruire les installations ennemies (QG, radars...) et de construire votre QG pour que l'île soit à vous !! (Christian PIERRE)

AMIGA

Il est apparu que certains exemplaires de ce logiciel contiennent un bug: lorsque vous choisissez une arme (surtout les missiles) et que vous rajoutez autre chose par-dessus, votre engin sera équipé de ces deux choses, alors que votre stock sur le porte avion n'en sera pas diminué d'autant. Par exemple, il m'est arrivé de transporter 25 missiles sur un avion, alors que mon stock n'en contenait que 4.

Sur les îles particulièrement exposés, faites attérrir un avion équipé de 4 missiles et d'un "communications pop". Ainsi, si on vous attaque, vous pourrez envoyer 4 missiles sur l'ennemi, ce qui le fera fuir. Vous pouvez ensuite rejoindre votre porte avion en faisant souvent le plein sur l'île. Si l'attaquant est le carrier ennemi et qu'il encaisse quelques missiles, il se séparera en 2 parties: une aile volante rouge et le reste du carrier. Détruisez l'aile volante. (Alain XERRI)

CAULDRON II

CPC

```
1  'Vies  infinies  de  Yahia  MALLEM
1Ø  'version  Cassette
2Ø  CLS:MEMORY  8191:LOAD"!CAULDRON  II"
3Ø  FOR  X=8212  TO  8229:READ  A$
4Ø  POKE  X,VAL("&"+A$):NEXT
5Ø  RESTORE  1ØØ:FOR  X=&BF7Ø  TO  &BF79
6Ø  READ  A$:POKE  X,VAL("&"+A$):NEXT
7Ø  CALL  8192
8Ø  DATA  3E,C3,32,AØ,ØØ,3E,7Ø,32,A1
9Ø  DATA  ØØ,3E,BF,32,A2,ØØ,C3,4Ø,ØØ
1ØØ  DATA  B1,ED,49,D9,3E,ØØ,32,F2,C1,E9
```

Pour avoir:
-La magie infinie:
POKE &D4C5,&B7
-Les vies infinies:
POKE &C1F2,&B7

Pour avoir des vies infinies:
POKE &1C9Ø,Ø

SPECTRUM

Pour avoir les vies infinies:
POKE 52133,Ø

CHUCKY EGG II

ST

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets :
3Ø 39 ØØ Ø1 Ø2 28 67 ØØ ØØ 6Ø 53 4Ø
et les remplacer par :
3Ø 39 ØØ Ø1 Ø2 28 67 ØØ ØØ 6Ø 4E 71.
Puis rechercher :
Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 Ø2 28
et les remplacer par :
6Ø ØA 54 5Ø 4E 54 5Ø 4E.

C64

Pour avoir les vies infinies:
POKE 24577,1:SYS 18698

COMBAT SCHOOL

```
1 REM Temps infini, mais blocage au huitième tableau
2 REM sur COMBAT SCHOOL
10 FOR I=53175 TO 53258:READ A:POKE I,A-5:NEXT
20 POKE 157,128:SYS 53175
30 DATA 37,49,252,37,113,250,174,37,146,207,7,174,210
40 DATA 146,208,7,174,212,146,209,7,101,146,260,260,174
50 DATA 37,146,89,8,174,229,146,90,8,174,212,146,91,8
60 DATA 101,174,243,146,205,13,174,212,146,206,13,243
70 DATA 38,213,101,174,37,146,46,6,174,5,146,47,6,174
80 DATA 213,146,48,6,81,131,14,174,247,146,37,213,174
90 DATA 133,146,100,13,101,5,5,5
```

C64

```
1 'Ralentissement du chrono sur COMBAT SCHOOL version Cassette
10  B=0:MEMORY &3000:FOR I=&BE00 TO &BE45:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20  IF B<>&194A THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30  INPUT"CHRONO 5-10 : ",C:POKE &BE3F,C:LOAD"":CALL &BE00
40  DATA 0,42,15,188,34,29,189,33,14,188,54,195
50  DATA 35,54,21,35,54,190,195,30,50,62,1,205
60  DATA 28,189,58,0,190,60,50,0,190,254,2,192
70  DATA 33,43,190,34,97,52,201,221,33,91,166
80  DATA 17,0,1,205,234,165,33,62,190,34,12,167
90  DATA 195,133,166,62,5,50,44,4,195,199,14
```

Remuer le joystick dans tous les sens et en même temps commencer la partie ce qui vous donnera déjà de l'énergie avant le départ. (Patrice Erzeciak)

```
10 .REM Chrono ralenti sur COMBAT SCHOOL version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9000:MODE 1
40 FOR N=&A909 TO &AA6D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>38452 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE..."
80 CALL &BB06:CLS:OUT &FA7E,1:CALL &A909
90 DATA F3,3E,03,21,00,01,CD,1A,A9,3E,09,32,2C,04,C3,C7
100 DATA 0E,DD,21,5E,AA,4F,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23
110 DATA DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03,3E
120 DATA 06,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,62,A9,0E,05,C5,F5
130 DATA E5,D5,CD,62,A9,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB
140 DATA 23,7C,83,67,1E,01,14,18,D6,7A,32,46,AA,32,4F,AA
150 DATA 22,A3,A9,7B,32,51,AA,79,32,53,AA,18,11,7A,32,46
160 DATA AA,32,4F,AA,22,A3,A9,79,32,51,AA,32,53,AA,11,49
170 DATA AA,CD,BF,A9,3A,56,AA,B7,20,F4,11,43,AA,CD,A9,A9
180 DATA 11,49,AA,CD,BF,A9,11,4C,AA,21,00,80,CD,C7,A9,C9
190 DATA CD,BA,A9,11,47,AA,CD,BF,A9,21,56,AA,CB,6E,28,F3
200 DATA C9,01,12,AA,18,0B,01,F4,A9,21,56,AA,18,03,01,E9
210 DATA A9,ED,43,E1,A9,1A,47,13,C5,1A,13,CD,18,AA,C1,10
220 DATA F7,01,7E,FB,11,10,20,C3,E9,A9,0C,ED,78,77,0D,23
230 DATA ED,78,F2,E9,A9,A2,20,F2,21,56,AA,ED,78,FE,C0,38
240 DATA FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,A3,20
250 DATA EA,3A,57,AA,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2,12,AA,C9,01
260 DATA 7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,02,F1,C9,F1,0C,ED
270 DATA 79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38
280 DATA FB,ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0,C9,03,0F,00,03,01,08
290 DATA 02,4A,00,09,4C,00,03,00,01,03,01,2A,FF,40,80,00
300 DATA 03,00,01,03,00,01,03,01,01,02,03,02,10,03,06,03
310 DATA 20,04,0C,05,20,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

CHICAGO'S 90 CPC

Pour avoir du temps infini, rechercher avec un éditeur de secteur les octets 3A 53 09 3D F2 et les remplacer par 3A 53 09 00 F2
(Patrice MAUBERT)

Pour avoir du temps infini :
POKE &0FD4,0
(Patrice MAUBERT)

CHICAGO'S 30

Il existe un truc génial pour avoir des vies infinies, appuyer simultanément sur H et V à n'importe quel moment du jeu !
(Victor Xavier ARCHILLA)

CPC

Pour avoir:
-Les vies infinies:
POKE 8821,234
POKE 8822,234
POKE 8823,234
-L'invulnérabilité:
POKE 8742,234
POKE 8743,234
-Exécution :
SYS 20064

C64

Pour avoir des vies infinies, prenez votre super éditeur de secteur et rechercher dans le fichier 'CHICAGO1.PRG' les octets 5379 0000 7E78 6612
et les remplacer par : 6018 0000 7E78 6612.
(The EradiKatoR).

ST

CITADEL C64

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 7121,44
POKE 7151,44
POKE 7167,44
POKE 9607,44

Pour avoir des vies infinies :
POKE 8068,36
POKE 12847,36

```
10 REM VIES INFINIES POUR CITADEL SUR COMMODORE
20 REM PAR LUCAS POUR JOYSTICK HEBDO
30 PRINT CHR$(147)
40 FOR I=528 TO 597:READ A:POKE I,A:NEXT
50 SYS 528
60 DATA 32,44,247,162,0,189,79,3,157,255,63,202
61 DATA 208,247,169,0,141,244,3,169,64,141,218
62 DATA 3,169,0,141,217,3,56,32,108,245,76,81,3
63 DATA 169,65,141,184,1,169,2,141,185,1,76,167
64 DATA 2,169,0,141,179,141,169,48,141,181,141
65 DATA 169,50,141,182,141,76,49,1,84,73,77
```

CHRONOS CPC

Si tu obtient le High-Score, au lieu de rentrer ton nom, tape: "jing it baby" et tu auras un laser super puissant.

```
10 REM Vies infinies pour CHRONOS
15 REM Version Cassette de Patrick FUNARO
20 OPENOUT "JOY":MEMORY &2FF:CLOSEOUT
30 LOAD "ALLCHR":POKE &738B,255
40 CALL &8FDC
```

```
10 REM Vies infinies pour CHRONOS version DK
20 REM De Loic SEBALD
30 OPENOUT"Loic":MEMORY &2FF
40 LOAD "ALLCHR
50 POKE &87B4,0:POKE &87B8,&C9
60 CALL &8FDC
```

CRAZY CARS

CPC

```
10 REM Temps infini version DK
2Ø FOR I=&BE8Ø TO &BEA8
3Ø READ A:POKE I,A:B=B+A
4Ø NEXT I
5Ø IF B<>2985 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø POKE &BE9Ø,&9E
7Ø INPUT "N° du tableau de départ (1-9)";Nb
8Ø POKE &BE9F,Nb
9Ø PRINT "Mettez votre disque original"
1ØØ CALL &BB18
11Ø POKE &BDEE,&C9
12Ø MODE Ø:BORDER Ø
13Ø FOR I=Ø TO 15
14Ø INK I,Ø
15Ø NEXT I
16Ø LOAD "crazy.bin";&CØØØ
17Ø FOR I=Ø TO 15
18Ø INK I,PEEK(655ØØ+I)
19Ø NEXT
2ØØ CALL &BB18
21Ø CALL &BE8Ø
22Ø DATA 33,Ø,1,17,Ø,Ø,14,65,223,166
23Ø DATA 19Ø,175,5Ø,131,1,33,152,19Ø,34,137
24Ø DATA 1,195,Ø,1,33,Ø,Ø,34,165,81
25Ø DATA 62,9,5Ø,156,68,195,Ø,64,6Ø,192,7
```

```
1Ø REM Temps infini pour CARZY CARS
2Ø REM Version Cassette de P. FUNARO
3Ø CALL &BD37:POKE &BDEE,&C9
4Ø MODE 1:FOR I=Ø TO 15:INK I,Ø:NEXT
5Ø BORDER Ø:LOAD "!",&CØØØ
6Ø MEMORY &1FFF:FOR I=1 TO 15
7Ø INK I,PEEK(655ØØ+I):NEXT I
8Ø LOAD "!":POKE &51A5,Ø
9Ø POKE &41F2:POKE &41F3,Ø
1ØØ POKE &41F4,Ø:POKE &41F5,Ø
11Ø POKE &41F6,Ø:POKE &41F7,Ø
12Ø POKE &5929,1:CALL &4ØØØ
```

AMIGA

Mauvaise nouvelle, Icare s'est écrasé. Non c'est pas ça. (Stéf rends moi mon coca, ou je te colle mon pied dans la g...). C'est toujours pas ça, ou c'est que j'ai mis mon broullion? Ah le voilà, alors il faut, comme je vous le disais plus haut, appuyer sur le bouton de tir pendant le chargement et se mettre la manette dans un angle, et voilà t'as gagné une minute de chargement.

ST

Voilà une des meilleures et plus simples façons de finir le jeu en un clin d'oeil : dans le directory de la disquette, il y a un dossier "ROADS" qui contient plusieurs fichiers (R1, R2. . .).Sachant que chaque fichier est une route différente (pas le décor, seulement la route); vous les remplacez tous, par celui de votre choix (ex : vous les remplacez tous par R1), et à vous la victoire! (Alexandre MINANGOY).

C64

Pour avoir le temps infini:
POKE 223Ø,76
POKE 2231,196
POKE 2232,8
(RISCHEBE Philippe)

CLEVER & SMART

SPECTRUM

Pour avoir des vies infinies :
POKE 5Ø44Ø,1: POKE 5Ø437,1
Pour avoir de l'argent infini :
POKE 51181,24
Pour tout avoir gratuit :
POKE 51186,1: POKE 51193,55
Pour ne jamais perdre de l'argent :
POKE 538Ø1,2Ø1
Pour ne plus avoir faim :
POKE 6Ø298,2Ø1

CPC

```
1 ' Vies illimitées pour
2 ' CLEVER & SMART version
3 ' Cassette de Patrick FUNARO
1Ø FOR A=48768 TO 48833
2Ø READ B: POKE A,B: C=C+B
3Ø NEXT: IF C<>75Ø4 THEN 2ØØ
4Ø MODE 1: BORDER Ø: INK Ø,Ø
5Ø INK 1,26:INK 2,15:INK 3,19
6Ø CALL 48768
7Ø DATA 2Ø5,55,189,62,1
8Ø DATA 2Ø5,1Ø7,188,33,185
9Ø DATA 19Ø,17,Ø,192,2Ø5
1ØØ DATA 172,19Ø,33,188,19Ø
11Ø DATA 17,1Ø3,1Ø2,2Ø5,172
12Ø DATA 19Ø,33,191,19Ø,17
13Ø DATA Ø,3,2Ø5,172,19Ø
14Ø DATA 33,Ø,Ø,34,19
15Ø DATA 83,195,6Ø,97,6
16Ø DATA 3,213,2Ø5,119,188
17Ø DATA 225,2Ø5,131,188,195
18Ø DATA 122,188,67,83,48
19Ø DATA 67,83,49,67,83,51
2ØØ PRINT "ERREUR !!!"
```

Au magasin de Clever, vous devez acheter des outils importants qui pourront servir pour plus tard. au restaurant chinois, on reçoit 5Ø% de remise sur les vêtements que l'on porte. Vous pourrez aussi bénéficier d'une participation à la course d'escargot. Lorsque vous les achetez, vous devez aller au marché aux fleurs et gagner des fleurs. Dans la villa de Monsieur L, il y a un carnet de chèques. Pour faire un chèque en bois, il faut se rendre à la banque. Ici, on peut imiter la signature.

Une petite aide pour ceux qui sont un peu paumés dans ce jeu.

Plein les poches : Dépose la collection de timbres de Mr. L au bureau de poste où des gentlemen te verseront la coquette somme de 5ØØ livres sterling.

Chance : Dans les paris sur les escargots, le troisième est une valeur quasiment sûre.

Emplettes : Achète un tablier au stand des déguisements pour être sûr de te procurer les dernières nouvelles au supermarché. Achète d'autres tulipes ou un cactus afin de les donner à Annie. Tu pourras alors lui offrir d'autres objets électriques.

Indigestion : Les fruits c'est très nourrissant, mais n'en achète pas trop sinon tu finiras malade.

Isolement : Dans certains immeubles, tu ne pourras peut-être pas communiquer avec d'autres personnes, à certains moments de la journée.

Armes et outils : Pour acheter des mitraillettes, burins, tenailles, etc., procure-toi un uniforme de travailleur et pénètre dans l'immeuble, qui ne reçoit que les fournisseurs.

Bouffe à bon prix : Endosse un costume japonais : tu trouveras de la nourriture à très bas prix.

Poursuite : Si tu es pris en chasse par une voiture téléguidée, va sans arrêt d'un côté à l'autre de la rue, jusqu'à rencontrer un policier. Alors, dès que la voiture apparaîtra à l'écran, monte-lui dessus, elle disparaîtra.

Egouts : Pour faire beaucoup de points, va dans les égouts et attrape les chats et les souris. Ne chasse pas en même temps les lanceurs de bombe, car tu n'auras aucune chance, même en les piégeant.

Table d'écoute : Inutile d'acheter un équipement pour écouter les conversations, puisque tout risque de détection est impossible quand on est dans une cabine publique. Dans la cabine téléphonique, on te dira : "BEWARE BOMB THROWERS" (attention aux lanceurs de bombes), et en tapant le téléphone, tu entendras "BOMB THROWERS ARE TRAVELLING EAST" (les lanceurs de bombe se dirigent vers l'Est). (Patrick FUNARO)

COMMANDO SPECTRUM

Pour avoir des vies infinies :
POKE 25653,182
POKE 311Ø7,2Ø1
Pour avoir des grenades infinies : POKE 27773,58
Pour avoir l'invulnérabilité : POKE 56981,24

```
Ø5 REM Vies infinies pour COMMANDO
Ø6 REM de Christophe LAFITTE
1Ø CLEAR 4ØØØØ:LET T=Ø
3Ø FOR N=65Ø3Ø TO 65Ø52
4Ø READ A:POKE N,A:LET T=T+A:NEXT N
5Ø IF T=21Ø2 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø PRINT "COMMANDO avec des vies infinies":LOAD ""CODE
7Ø POKE 65441,172:POKE 65442,84:RANDOMIZE USR 65485
8Ø DATA 49,Ø,98,175,33,4,2Ø8,119,35,119
9Ø DATA 119,35,35,119,35,119,35,119,5Ø,254
1ØØ DATA 236,195,3Ø,1ØØ
```

COSMIC PIRATE

Pendant le jeu, mettre en mode pause et taper sur la touche ":" et taper :
WAKARIMASU
(attention en qwerty ça donne : ZQKQRI,QSU).
C'est une surprise...
(Christophe)

ST

● Pendant le jeu, faire une pause et taper ">". Le message : "HOW DEADFULLY TARSOME" apparaît. Taper alors au clavier "GOZAIMASEN" puis ENTER.
Presser la barre d'espace pour redémarrer et vous verrez en bas à droite
le message : "CHEAT MODE ACTIVE".
(Pierre Boutavant)

AMIGA

CRYSTAL CASTLE

Pour avoir des vies infinies sur cassette, il faut brancher les 2 joysticks avant de charger le jeu. Une fois le jeu chargé, appuyez sur les boutons de tirs jusqu'à ce que le magnétoscope reparte. Ensuite pour passer plusieurs tableaux à la fois, placer l'ours en haut à gauche du premier tableau et appuyer sur le bouton de tir. (Olivier BRENIER)

C64 ST

● On peut passer directement du premier tableau au 3ème niveau. Pour cela, il faut se placer dans le coin supérieur du losange que représente le premier tableau (derrière les lettres "ATARI"). On ne voit plus alors que les contours de l'ours car il est caché. Appuyer sur le bouton du Joystick (Hebdo) et on se retrouve au niveau 3 (la 1ère salle). De plus, une fois rendu à la salle "Cross Roads" du niveau 5, on peut accéder directement au niveau 7 en faisant pratiquement la même chose, se placer au début de l'escalier le plus en haut de l'écran (en haut au fond à gauche du tableau) et appuyer...
Autre petit truc : après un "Game Over", vous pouvez recommencer une partie au début du niveau où vous étiez précédemment en utilisant le tunnel du 1er tableau (à peu près au centre de l'écran). Ces trucs doivent être valables pour toutes les versions de Crystal Castle, tous ordinateurs confondus.
(Alexandre DECHEZELLES)

COMBAT LYNX CPC

```
1Ø REM Vies infinies pour COMBAT LYNX version K7
15 ' de Patrick FUNARO
2Ø MODE 1:MEMORY 563Ø
3Ø LOAD "MAIN":POKE 2774Ø,255:POKE 27741,15
4Ø POKE 2791Ø,255:POKE 27911,15
5Ø POKE 283ØØ,52:POKE 283Ø1,48
6Ø POKE 283Ø2,57:POKE 283Ø3,53
7Ø CALL 32128
```

Pour avoir des vies infinies :
POKE &5DB4,2Ø1

CYBERMIND ST

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et rechercher les octets : 2Ø 2D 83 ØE 52 8Ø 67 Ø6 4E F9 et les remplacer par : 2Ø 2D ØØ ØØ ØØ Ø3 83 ØE 4E F9. Et comme dirait CABREL : et tourne les hélicos, voilà des hélicos infinis mes cocos. (GILLIUS)

La suite d'Àirwolf XXIV :
Votre mission si vous l'acceptez, consiste à appuyer sur les touches 'ALT' + 'HELP' pour avoir une pause de 30". Et aussi à accéder aux autres niveaux en entrant comme code : RIDDLE, CYBORG, COPTER, WALLIM, WORLDS, THEEND.

CLASSIQUES II CPC

Pour avoir 128 vies dans les 3 jeux.
recherchez: 48 3E 03 32 D5 et remplacez 03 par 80
recherchez: 65 3E 03 32 E8 et remplacez 03 par 80
recherchez: 65 3E 03 32 16 et remplacez 03 par 80
(GILBERT Christophe).

CHARLY DIAMS CPC

```
1Ø REM Vies infinies pour CHARLY DIAMS version Disquette de Cyrille et Eric
2Ø FOR I=&AØØØ TO &AØØØ+181:READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
3Ø IF B<>18323 THEN PRINT"AIE ! ERREUR DANS LES DATAS":END
4Ø CALL &AØØØ
5Ø  DATA  21,ØD,AØ,11,4Ø,ØØ,Ø1,3Ø,Ø1,D5,ED,BØ,C9,21,6F,Ø1,11,ØØ,1D,Ø1,46,52,E5,C5,D5,DF
6Ø  DATA  CB,ØØ,D1,C1,E1,24,24,Ø5,78,B7,28,ØB,ØC,79,FE,4A,2Ø,EA,14,ØE,41,18,E5,Ø1,7E,FA
7Ø  DATA  3E,Ø1,ED,79,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,11,ØØ,ØØ,CD,63,C7,Ø1,7E,FB,3E,4C,CD,5C,C9,AF,CD
8Ø  DATA  5C,C9,AF,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3E,47,CD,5C,C9,3E,Ø2,CD,5C,C9,3E,47,CD,5C
9Ø  DATA  C9,3E,11,CD,5C,C9,3E,FF,F3,CD,5C,C9,21,BØ,A9,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,3E,23,32
1ØØ  DATA  9F,AA,32,AØ,AA,11,CE,ØØ,21,3B,AA,73,23,72,21,6F,Ø1,11,ØØ,A4,Ø1,2F,ØA,C3,BØ,A9,66,C6,Ø7
11Ø  DATA  21,6e,7f,36,5Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,EF,Ø8
```

COLORADO

ST/AMIGA

LA FORET DE WINNEMUCCA :
Droite, recharger fusil et descendre iroquois. Entrer dans la foret, au croisement prendre gauche, continuer gauche, pour tuer archer, trouver passage entre les arbres vers le fond. Puis utiliser couteau ou hache, salle suivante : tuer chef iroquois, ramasser peau et collier. Retourner croisement, monter la montagne (attention au vide). Sauvegarde au pied du pic, salle suivante : ramasser pépites, redescendre montagne et revenir premier croisement. Continuer à droite. Pour descendre l'archer, se mettre dans le premier renfoncement, provoquer tir de l'archer avec pas aller retour diagonal, se remettre tout de suite sur la ligne de mire, effectuer un saut et se réfugier dans deuxième renfoncement, provoquer à nouveau un tir puis frapper couteau ou hache, salle suivante : Attention saut, continuer droite, MAC BIGGLE. Echanger pépite, peau, collier, si besoin, boire potion. Droite grimper au fond du cul sac.
LE CANYON DE LA MORT :
Grimper, eviter apaches et continuer droite, attention saut sur l'autre versant, recharger fusil et descendre apache (deux balles). Droite, sauvegarde. Continuez chemin bas, salle suivante : en entrant se placer tout de suite dans renfoncement, recharger fusil, provoquer tir de l'archer puis descendre archer (attention aux jets de pierre). Droite : descendre apache à la hache ou couteau, idem salle suivante : actionner fusil tout de suite puis reprendre hache ou couteau pour terminer chef apache. Changer cornet poudre (libère une icone). Ramasser collier et calumet. Retour embranchement, prendre escalier. En haut de l'escalier, rechargr fusil, salle suivante : actionner fusil immédiatement, attention aux combat pierre. Recharger fusil, apache suivant : envoyer balle puis finir combat avec couteau ou hache. Attention pierres. Monter escalier. MUSIQUE : poser calumet devant chef Hopi, récupérer balle en argent en échange.
Retour première salle du canyon. Deux fois à gauche. Attention précipice et ramasser pépites. Retour à la forêt.
MAC BIGGLE : échanger pépite et colliers. Boire potion si besoin. Retour au canoe.
LA FORET DE BIG BEAR :
Droite deux fois. Pour combattre nounours:
Méthode un : une dynamite plus une balle de fusil.
Méthode deux : un chargeur complet de poudre.
Méthode trois : (la meilleure) combattre de préférence au couteau (plus rapide) en approchant et en reculant quand nounours lève la patte. On peut essayer également avec l'accroupi. Droite, deux passages : Prendre passage fond pour sauvegarde. Revenir et reprendre deuxième passage (devant arbre de droite). Traverser champ de lapins.
Pour combattre un loup : le mieux est de le toucher tout de suite avec coup de hache bas, sinon il faut se décaler afin de faire passer le loup devant soi pour le frapper avec un coup de hache bas. On peut plus simplement l'éviter en suivant une marche non rectiligne. Continuer droite. Ramasser pépite si icone libre (on peut récupérer une icone en buvant potion).
UNE MINE MAL FREQUENTEE :
Envoyer dynamite sur tas de rochers. Droite, recharger fusil puis tirer sur mineur. Sélectionner arme blanche et frapper mineur qui s'enfuira. Continuer toujours à droite. Cul de sac : tuer mineur. Huck va se lever, suivre Huck à travers la mine qui va ouvrir passage. NB : Si icone libre, on peut récupérer pépite à salle droite de la salle du passage secret. Prendre passage secret. Premier enbranchement : prendre porte en bas. Recharger , Attention saut, deuxième enbranchement : prendre porte en bas, recharger fusil, envoyer balle et finir mineur. Deuxième enbranchement : prendre porte en bas, recharger fusil, envoyer balle et finir mineur. Deuxième enbranchement : porte au fond, recharger fusil. En entrant dans la salle, faire quelques pas et se protéger dans renfoncement. Provoquer tir d'Old Timer, puis actionner fusil bas. Prendre puis lire parchemin (on peut le reposer après). Droite. Envoyer dynamite sur tas de rochers. Accès au pied du pic où on peut faire une sauvegarde. Retour au premier embranchement : prendre porte en bas. Tuer mineur avec fusil et arme blanche. Salle suivante : s'avancer petit à petit, Quand son du wagonnet faire pas diago arrière dans renfoncement. Ramasser pépite si icone dispo. Droite. Chef des mineurs : Si possède encore une dynamite descendre mineur à la dynamite (libère une icone) sinon fusil et arme blanche. Ramasser grosse pépite. Retour à la foret. Retour à la foret retour au canoë.
AU PAYS DES CHEVENNES :
Droite (deux fois). Sauter feu et droite. Ramasser peau (si icone non libre). Poser objet, ramasser peau, échanger à biggle contre poudre, changer cornet contre poudre, reprendre objet posé. Première embranchement : chemin haut.
MAC BIGGLE :
Echanger pépites et grosse pépite. Droite. Deuxième embranchement . Prendre au fond derrière tentes. Signe de paix au sorcier. Prendre connaissance du parchemin. Revenir premier embranchement : Chemin bas devant tente. Combat contre le géant : idem que nounours (une dynamite suffit). Droite. Signe de paix au chef two moons. Prendre connaissance du parchemin. Retour au canoe.
ARCADE CANOE III (attention si rate embarcadère : chute d'eau) : Droite (quatre fois). Tuer indien. Droite. Mac biggle. Droite. Tuer chef. Recupérer collier et peau.
MAC BIGGLE :
Echanger collier et peau. On peut laisser sur place balle en argent et potions. On peut changer cornet de poudre et boire une potion. Retour dans la troisième salle de la foret. Prendre passage vers le fond à droite du rocher. Gravir montagne. Combat indien (on peut l'éviter mais attention au vide). Salle suivante archer : recharger fusil préalablement, s'accroupir en entrant, provoquer tir de l'archer avec action debout/accroupi, puis actionner fusil. Saut. Droite.
LA CAVERNE DE POWHATAN :
Sauvegarde. Droite cul de sac. Grimper au fond. Si va droite, descendre nounours avec dynamite plus fusil ou à la méthode traditionnelle . Retour à gauche. Sélectionner baril complètement à grande croix est ouvert. Gauche . Ascenseur. Retour à la mine. Revenir embranchement puis reprendre au fond pour retourner au pic.
LE FILS DE TWO MOONS :
Au pied du pic, sauvegarde. Grimper pan de montagne au niveau des batonnets. Grimper. En haut combat contre condor, utiliser coup haut (plus facile avec couteau). Prendre papoose. Retour à la mine . Retour à la caverne par l'ascenseur. Redescendre montagne. Récupérer balle en argent posée. A la deuxième salle de la foret, emprunter passage derrière gros buisson. Gauche. Recharger fusil. Eliminer indien caché avec fusil et arme blanche. Droite. Saut.Droite.
LE MEDAILLON DU COURAGE :
Retourner à chef Two moons et poser papoose. Récupérer médaillon. Voir mac biggle si besoin. Pour retourner à la foret, reprendre un canoe au début du camp. Arcade canoe III une nouvelle fois. Remonter en haut de la montagne. Sauvergarder dans la caverne. Sortir de la caverne par la droite.
LA HORDE SAUVAGE :
Droite. Tuer loup (hache coup bas). Droite. Tuer condor (coup haut) Droite. Droite. Tuer loups (deux salles successives).
AU ROYAUME DES MORTS :
Sauvegarde. Passage dérrière sépulture droite. Prendre connaissance parchemin. Droite. Tuer condor (coup haut). Droite. Repasse devant et droite. Tuer deux loups. Droite.
LONE WOLF :
Pour tuer lone wolf : selectionner icone balle en argent pour charger le fusil avec cette balle. Faire deux pas droite puis actionner fusil en tir bas.
LE GRAND ESPRIT :
Pour passer le grand esprit, il suffit de posséder le médaillon. Droite. Prendre canoe.
ARCADE CANOE NEIGE (attention embarcadère car fin sur chutes d'eau)
LA MINE D'OR DE POCAHONTAS :
Droite. Poser médaillon devant chef. Passage s'ouvre .
FIN
(C. COPPOLA)

CASTLE WARRIOR ST

Tapez le listing suivant en GFA 2.Ø.
Insérez le disk de CASTLE WARRIOR, puis lancez le programme.
Il génère un fichier dans un format spécial.
Pour jouer à CASTLE WARRIOR avec de l'énergie infinie, chargez le GFA 2.Ø
puis chargez "LOAD_CW.BAS".
Il s'éxécutera tout seul.
Ensuite le jeu continue normalement.

```
REM Energie infinie pour CASTLE WARRIOR
REM Par Gabriel ZERBIB pour JOYSTICK HEBDO
A$="FFØ24766414241534943"
A$=A$+STRING$(59,"ØØ")
A$=A$+"16"+STRING$(14,"ØØØØØØ18")
A$=A$+"169E88DF2"+STRING$(4,"ØØ")
A$=A$+"218A1EB9"
A$=A$+"218A1EB9"
A$=A$+"21BA2Ø46Ø2DF"
B$=SPACE$(15Ø)
FOR I%=Ø TO LEN (A$)
SPOKE VARPTR(B$)+I%,VAL("&H"+MID$(A$,I%*2+1,2))
NEXT I%
BSAVE "LOAD_CW.BAS",VARPTR(B$),15Ø
```

1er NIVEAU: Le CORRIDOR de la MORT.
Il existe trois sortes de monstres:
- Les chauves souris: -les plus basses doivent être détruites dès qu'elles apparaissent entre les jambes du héros.
- Celles qui se situent à mi-hauteur doivent être détruites lorsqu'elles se trouvent au niveau du torse.
- Les plus hautes,lorsqu'elles atteignent le front.
- Les bras peuvent être détruits lorsque le héros est face à une main repliée.
- Le serpent jaune: restez au milieu de l'écran et frappez la première boule dès qu'elle arrive au sommet de la tête; puis la seconde lorsqu'elle arrive à hauteur des épaules.
- Le robot vert: Si vous êtes au milieu de l'écran,décalez-vous d'un saut vers la droite et attendez qu'une boule arrive au centre. Pour la première, frappez lorsqu'elle arrive au niveau des épaules; la deuxième,dès qu'elle atteint les genoux.
Ne jamais se décaler complètement vers le mur.

2eme NIVEAU: OLISOS.
- Dès le départ,envoyez-lui une lance dans la tête et sautez d'un cran à droite quand il retire sa patte gauche et lancez-lui un javelot. Redécalez-vous d'un cran à droite et attendez qu'il retire à nouveau sa patte gauche (après l'avoir envoyé) pour revenir devant celle-ci, et expédiez-lui une nouvelle lance dans la patte, et aussitôt redécalez-vous. Et ainsi de suite jusqu'à sa mort.

3eme NIVEAU: LA RIVIERE.
- Evitez, ou détruisez, les stalactites lorsqu'elles se situent à mi-hauteur. Pour les Piranhas, mettre votre bouclier dès qu'ils se préparent à sauter.

4eme NIVEAU: JIBBA.
- Même principe que pour OLISOS.

5eme NIVEAU: ZANDOR.
- Faire 3 bonds vers le haut (indispensable), puis avancez trois fois. Evitez le premier éclair, puis dès que son chapeau atteint le 5ème barreau (en partant du plus grand), frappez-le sans relâche; n'essayez pas d'éviter ses sorts.

6eme NIVEAU: LE RETOUR.
- Pour les sortes d'araignées jaunes, se positionner au centre de l'écran et ne pas cesser de tirer jusqu'à ce que la première se fasse toucher. Là, montez dans le coin supérieur gauche et redescendez en formant une boucle jusqu'au milieu de l'écran.
- Les vers violets: Ne pas cesser de tirer et essayer de se positionner face à eux;lorsqu'ils sont trop nombreux, ne pas arrêter de bouger en faisant des boucles.
- Les dragons: Ils tirent des boules de feu que l'on peut détruire; il suffit de leur tirer dessus pour les anéantir. Dans la dernière partie, ne jamais cesser de tirer.
(Frédéric BARDET)

● Pour avoir 99 vies, prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier CASTLE.PRG et rechercher les octets : ØØ Ø1 3Ø FC ØF FØ 3Ø FC ØØ Ø6 42 98 42 98 42 98 et les remplacer par : ØØ 99 3Ø FC ØF FØ 3Ø FC ØØ Ø6 42 98 42 98 42 98 pour le joueur 1. Pour le joueur 2, chercher : ØØ Ø1 3Ø FC ØF FØ 3Ø FC ØØ Ø6 2Ø FC ØØ ØØ 9Ø et remplacer par : ØØ 99 3Ø FC ØF FØ 3Ø FC ØØ Ø6 2Ø FC ØØ ØØ 9Ø. (OMD)

CHALLENGE DES GOBOTS

```
1 REM VIES ET MUNITIONS INFINIES... POUR CHALLENGE OF GOBOTS
2 REM VERSION AMSTRAD CASSETTE
1Ø MODE Ø:RESTORE 5Ø:FOR I=Ø TO 15:READ A:INK I,A:NEXT I:LOAD"!gobots.scn",&CØØØ
2Ø BORDER Ø:B=Ø:RESTORE 6Ø:FOR I=&BE8Ø TO &BEB2:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
3Ø IF B<> 4Ø25 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
4Ø POKE &BB5A,2Ø1:POKE &BEA1,61:POKE &BEA6,61:POKE &BEAB,61:CALL &BE8Ø
5Ø DATA Ø,13,26,23,2,2,4,26,24,15,6,8,9,11,13,17
6Ø DATA 6,1Ø,33,15Ø,19Ø,17,144,Ø,2Ø5,119
7Ø DATA 188,33,64,Ø,2Ø5,131,188,2Ø5,122,188
8Ø DATA 24,1Ø,71,79,66,79,84,83,46,66
9Ø DATA 73,78,62,Ø,5Ø,8Ø,8,62,Ø,5Ø
1ØØ DATA 236,14,62,Ø,5Ø,121,14,195,64,Ø
11Ø DATA Ø,74,79,89
```

CPC

Vies infinies :
POKE 28798,8Ø:SYS 16384

C64

CRAFTON & XUNK CPC

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : E1 EF 86 27 77 et les remplacer par E1 EF 86 27 ØØ

POKE &7ECF,Ø

CUSTODIAN ST

Pour avoir des vies infinies, rechercher les octets ØØ ØØ 36 18 23 FC ØØ ØØ Ø3 E8 ØØ ØØ et les remplacer par ØØ ØØ 36 18 23 FC 3B 9A. Et rechercher encore les octets FA ØF Ø4 3Ø FC ØØ ØØ et les remplacer par FA ØF Ø4 3Ø FC FF FF. (Freddy NATALY).

CALIFORNIA GAMES PC

Voici un truc pour avoir un maximum de points au surfing, le but n'est pas de faire le plus de sauts possible, il suffit de faire un tour complet sur l'eau en laissant la touche de gauche appuyée. Il faut essayer de passer sous la vague et d'en ressortir en faisant attention aux chutes qui sont fatales pour la note. (Alain THIEBOT)

CYBERNOID

C64

```
1 REM Vies infinies pour CYBERNOID
1Ø PRINT CHR$(147):FOR I=384 TO 414:READ A:POKE I,A-5:NEXT:SYS 384
2Ø  DATA  174,5,146,37,213,146,38,213,174,133,138,162,37,91,25Ø
3Ø  DATA  174,1Ø1,146,213,7,37,172,7,174,17Ø,146,2Ø3,117,81,41,13
```

Vies et armes illimitées pour CYBERNOID II. Taper ce listing; faire un run; il se crée un programme nommé "CYBER" sur votre disquette (utilisez une autre disquette que celle du jeu!) Chargez le jeu; faîtes un RESET; effacez l'écran; puis :

```
POKE 1Ø24,12Ø:POKE 1Ø25,169:POKE 1Ø26,53:POKE 1Ø27,133:POKE 1Ø28,1
POKE 1Ø29,76:POKE 1Ø3Ø,171:POKE 1Ø31,162.
5     OPEN1,8,1,"CYBER,P,W"
1Ø    FORI=1984TO2Ø81:READA:PRINT#1,CHR$(A);:NEXTI:CLOSE1
1ØØØ  DATA 192,7
1984  DATA  169,Ø,141,Ø,2,32,214,36
1992  DATA  32,214,36,32,1Ø9,86,169,4
2ØØØ  DATA  133,2Ø,32,1,51,152,16Ø,5
2ØØ8  DATA  153,33,48,136,16,25Ø,132,31
2Ø16  DATA  133,19,169,Ø,32,167,8,32
2Ø24  DATA  138,45,32,217,36,32,143,45
2Ø32  DATA  32,18Ø,26,32,151,5Ø,32,4
2Ø4Ø  DATA  8,32,86,78,169,Ø,32,169
2Ø48  DATA  28,76,231,7,23Ø,34,169,255
2Ø56  DATA  141,183,79,169,Ø,133,121,32
2Ø64  DATA  222,13,32,227,49,32,1Ø5,25
2Ø72  DATA  32,185,69,32,169,42,32,67
```

Puis faire les pokes suivants (sans effacer l'écran!!) :
POKE 13Ø31,Ø (armes) et POKE 2Ø2Ø5,165 (vies)
faire LOAD "CYBER",8,8 et SYS 1Ø24.
(Bertrand JESENBERGER)

Vies infinies : POKE $7ØC6,$24
Invulnérabilité : POKE $2D53,$2D
Munitions infinies : POKE $5B3C,Ø
Execution : SYS $824

AMIGA

Chargez Amiga Monitor et le BOOTBLOCK en $7ØØØØ soit: <7ØØØØ ØØ ØØ Ø4. A l'adresse $7ØØDØ, tapez BRA.S $7ØØED, à l'adresse $7ØØCØ, tapez:

```
MOVE.W #$6ØØC,$72DØ    (vies)
"         $6ØØ4,$C54Ø  (Bombes)
"    "    $C6F8        (Mines)
"    "    $C776        (Shields)
"    "    $C7AØ        (Bouces)
"    "    $C5CE        (Seekers)
JMP (A4)
```

Puis faire le checksum du BOOTBLOCK avec l'instruction #7ØØØØ et resauver le BOOTBLOCK sur le disk de CYBERNOID par >7ØØØØ ØØ ØØ Ø4 (David GIL)

SPECTRUM

```
1 REM Vies et Armes infinies sur CYBERNOID
1Ø BORDER NOT PI : PAPER NOT PI : INK VAL "7"
2Ø CLS : CLEAR VAL "25799"
3Ø FOR I=VAL "258ØØ" TO VAL "25826"
4Ø READ A : POKE I,A : NEXT I
5Ø  DATA  62,Ø,55,221,33,33,252,17,17,Ø,2Ø5,86
6Ø  DATA  5,62,255,55,221,33,4,1Ø1,17,252,154,2Ø5,86,5,2Ø1
7Ø RANDOMIZE USR VAL "258ØØ"
8Ø POKE VAL "36687", NOT PI
9Ø POKE VAL "32394", VAL "255"
1ØØ POKE VAL "31818", NOT PI
11Ø RANDOMIZE USR VAL "2586Ø"
```

CPC

```
1 REM Invulnérabilité pour CYBERNOID version Disquette
1Ø MODE 2:FOR A=&6Ø TO &8D:READ B$:B=VAL("&"+B$):POKE A,B
2Ø NEXT:CALL &6Ø
3Ø  DATA  21,82,ØØ,CD,D4,BC,22,83,ØØ,79,32,85,ØØ,21,ØØ,Ø1
4Ø  DATA  1E,ØØ,16,ØØ,ØE,41,DF,83,ØØ,21,86,ØØ,22,84,Ø2,C3
5Ø  DATA  ØØ,Ø1,84,ØØ,ØØ,ØØ,21,DA,2C,36,C9,C3,84,Ø3
```

```
1 REM Vies, boucliers et armes infinis, invulnérabilité
2 REM sur CYBERNOID version Cassette
1Ø MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1;24:INK 2,2Ø:INK 3,26
2Ø MEMORY &3FFF:LOAD"!loader",&4ØØØ:POKE &4152,&C9
3Ø FOR I=&BFØØ TO &BF22:READ A:POKE I,A:NEXT:CALL &BFØØ
4Ø  DATA  2Ø5,Ø,64,33,13,26,54,Ø,33,174,43,54,Ø,33,58,43,54,2Ø1,33
5Ø  DATA  129,8,54,Ø,33,Ø,Ø,34,232,15,34,233,15,195,Ø,2
```

Pokes pour la version Cassette.
Vies infinies :
POKE &2BAE,Ø
Nombre de vies :
POKE &227,Nb
Super tir :
POKE &235,&32
Suppression des ennemis :
POKE &299B,&C9
Plus de bête dans les colonnes :
POKE &2C9F,&C9
Missiles immobiles :
POKE &344D,&C9
Temps infini :
POKE &17C8,&C9
Armement infini :
POKE &1AØD,Ø

● Presque toutes les salles comportent un obstacle à surmonter : la machinerie à traverser indemne, des missiles ennemis, etc. De plus, chaque salle est habitée par une catégorie de bestioles hostiles, chaque catégorie ne pouvant être éliminée que par une arme particulière. Tire leur dessus et elles prendront de nouvelles formes qui te procureront des armes, de l'énergie, du temps, ou des points. Tu auras à ta disposition tout un arsenal : missiles, missiles à tête chercheuse, bouclier (à n'utiliser qu'en dernier recours), bombes, bombes à rebondissement, mines, etc.

SPECTRUM

Nombre de vies :
POKE 25941,Nb
Vies infinies :
POKE 36687,Ø
Armement infini :
POKE 31818,Ø
Bouclier infini :
POKE 27327,Ø
Temps du bouclier :
POKE 32394,Nb

ST

Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et d'éditer la disquette. Chercher 33FCØØØ6 et remplace le premier trouvé par 33FCØØFF.

TOUS

● Pour avoir des vies infinies choisissez l'option de redéfinition des touches et tapez le mot : Y,X,E et S. (Patrice MAUBERT)

● Il suffit, lors de l'affichage de l'écran donnant le choix entre le début du jeu et le mode sound on/off, de taper RAISTLIN puis de taper sur la barre d'espacement... Le programme affichera alors le tableau des high-scores et ' cheat mode activated'. Le nombre de vies est illimité, et pendant la pause (space bar) la touche N permet de passer au niveau suivant...(BOTTON Fréderic)

CHAMPIONSHIP WRESTLING

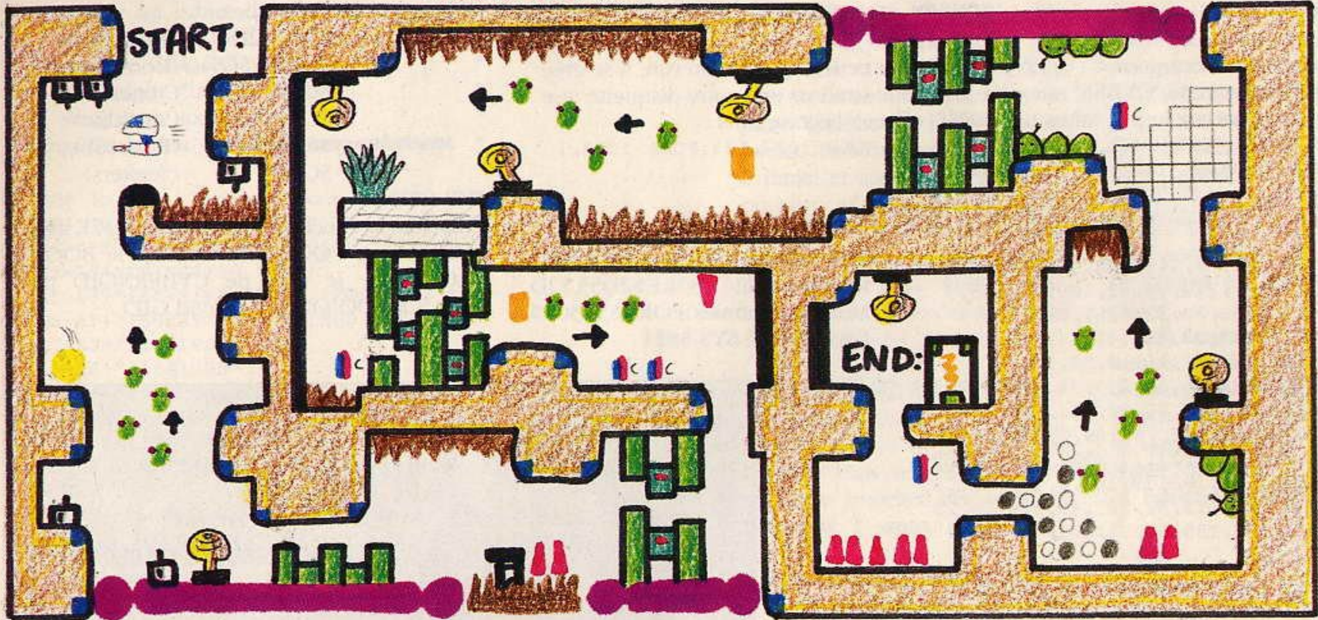
C64

Pendant que vous combattez, poussez le joystick en avant et appuyer sur le bouton FEU aussi vite que possible. Votre niveau d'energie va monter et en plus votre adversaire sera battu.

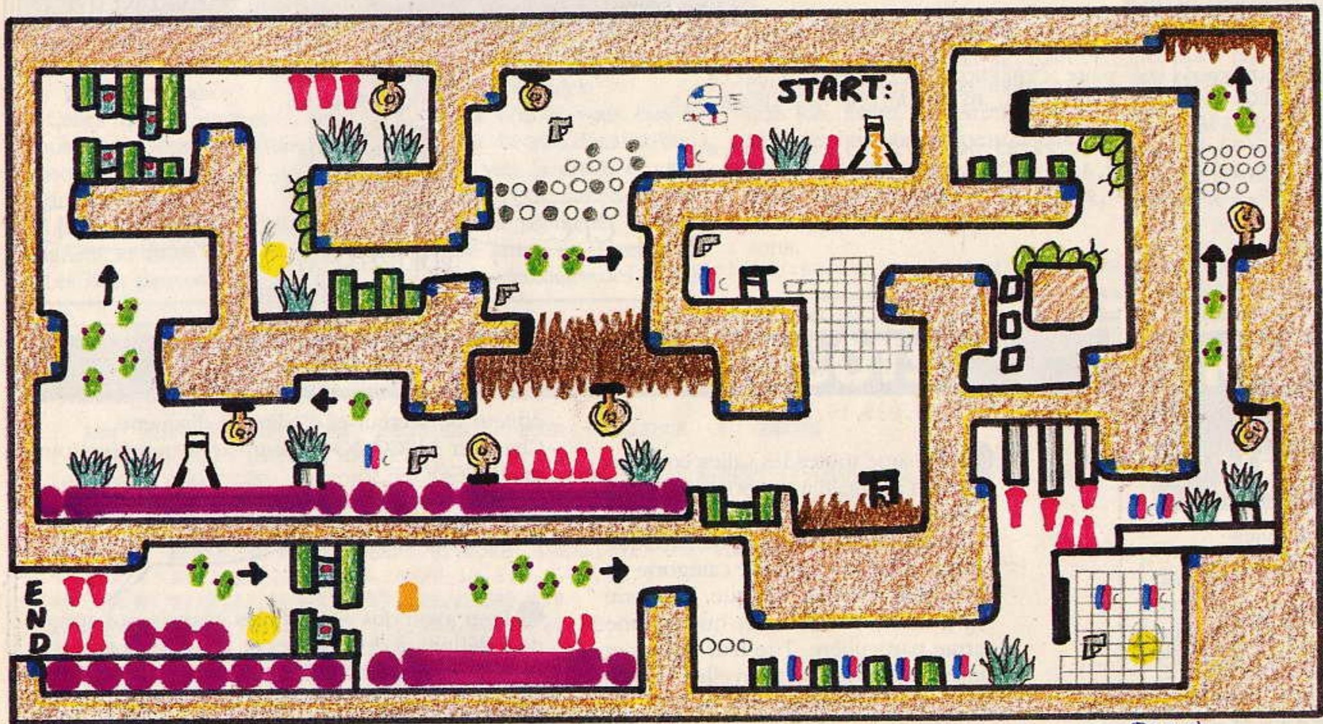
CYBERNOID

MAPPED!





LEVEL 1



LEVEL 2

 ARTILLERIE ALIEN

 PLANTE

 VAGUE D'ATTAQUE ALIEN

 MARCHANDISE A PRENDRE

 CANON ARRIERE

 CHENILLE

 BOULE ARRIERE ROULANTE

 ASCENSEUR LABYRINTHE ALIEN

 MISSILES

 RESERVES D'ESSENCE

 MUR A DETRUIRE

← KEY

(Plan de Daniel WEBSTER)

CRAZY CARS II

AMIGA

Voila une petite aide qui va vous permettre d'arriver plus rapidement à la fin de chaque niveau.La liste ci-dessous, vous indique le parcours à suivre pour arriver sans encombres.Le chiffre à gauche du tiret indique le numéro de la rue, et celui qui se trouve à droite de ce même tiret, le numéro de la sortie.

Exemple: 15-1 signifie que vous devez aller dans la rue 15 et devez prendre la première sortie.

Niveau 1: 15-1;6-2;89-1;7Ø-2
Niveau 2: 191-1;666-1;16Ø-1
Niveau 3: 285-1;6Ø-2
Niveau 4: 7Ø-1;1Ø-1;18Ø-1
Niveau 5: 666-1;7Ø-1;6Ø-1

(DE MANNET)

ST

Si vous êtes un malade de la vitesse (DANBOSS??), y a un p'tit truc pour passer le premier stage sans trop se fatiguer. (NDLR: Mais non c'est pas compliqué BRUNO), fô juste prendre la première à gauche et après, même que c'est tout droit!
(Olivier BALANTZIAN)

La conduite à très grande vitesse se termine souvent par un crash de votre F40, ceci vous faisant aussi perdre un temps précieux. Pour éviter ceci, accélérez jusqu'à 204 mp/h puis appuyer sur F10 et mettez le jeu en pause, appuyer sur Fire constament, vous pouvez maintenant en bougeant de gauche à droite traverser les voitures de police sans problème.

CPC

* Version buggée :

Pour avoir du temps infini, prendre un éditeur de secteur et :
Piste 39, secteur ØØ, a &Ø37C, remplacer 35 par ØØ ou rechercher les octets CØ 42 3E Ø5 35 et les remplacer par CØ 42 3E Ø5 ØØ

POKE &57C8,Ø

Pour avoir du bonus infini :
Piste 39, secteur ØØ, a &Ø32Ø, remplacer 35 par ØØ ou rechercher les octets Ø6 35 F2 8B 58 et les remplacer par Ø6 ØØ F2 8B 58

POKE &588Ø,Ø

* Version non buggee :

Pour avoir du temps infini :
Piste 39, secteur ØØ, a &Ø34C, remplacer 35 par ØØ ou rechercher les octets CØ 42 3E Ø5 35 et les remplacer par CØ 42 3E Ø5 ØØ

POKE &5828,Ø

Pour avoir du bonus infini :
Piste 39, secteur ØØ, a &Ø2FØ, remplacer 35 par ØØ ou rechercher les octets Ø6 35 F2 8B 58 et les remplacer par Ø6 ØØ F2 8B 58
POKE &58EØ,Ø
(Patrice MAUBERT)

```
1Ø REM Temps et bonus infinis sur CRAZY CARS II version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&9ØØØ TO &9181:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>36ØØ9 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
1ØØ IF C=1 THEN POKE &915D,&35:POKE &9167,&35
11Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø CALL &BBØ6:CALL &913Ø:POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:RUN"CC2"
13Ø DATA C3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,F3,CD,B5,Ø1,1E,4C,CD,8C,Ø1,Ø1,7E
14Ø DATA FB,18,ØA,ØC,ED,78,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,77,ØD,23,ED,78,F2
15Ø DATA 1D,Ø1,E6,2Ø,2Ø,ED,CD,51,Ø1,FB,C9,F3,CD,B5,Ø1,1E
16Ø DATA 49,CD,8C,Ø1,Ø1,7E,FB,18,ØA,ØC,7E,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ED
17Ø DATA 79,ØD,23,ED,78,F2,43,Ø1,E6,2Ø,2Ø,ED,CD,51,Ø1,FB
18Ø DATA C9,Ø1,7E,FB,ED,78,FE,CØ,38,F7,ØC,ED,78,ØD,CD,78
19Ø DATA Ø1,ED,78,E6,1Ø,2Ø,EA,18,ØF,Ø1,7E,FB,ED,78,87,3Ø
2ØØ DATA FB,87,38,F8,ØC,ED,59,ØD,3E,Ø5,ØØ,3D,2Ø,FC,C9,C5
21Ø DATA 47,4F,CD,78,Ø1,ØB,78,B1,2Ø,F8,C1,C9,CD,69,Ø1,1E
22Ø DATA ØØ,CD,69,Ø1,5A,CD,69,Ø1,1E,ØØ,CD,69,Ø1,1E,ØØ,CD
23Ø DATA 69,Ø1,1E,Ø5,CD,69,Ø1,1E,ØØ,CD,69,Ø1,1E,ØØ,CD,69
24Ø DATA Ø1,1E,2Ø,18,B4,CD,E6,Ø1,1E,ØF,CD,69,Ø1,1E,ØØ,CD
25Ø DATA 69,Ø1,5A,CD,69,Ø1,3A,Ø3,Ø1,5F,7A,32,Ø3,Ø1,93,28
26Ø DATA Ø7,3Ø,Ø2,ED,44,3D,87,87,3C,CD,7F,Ø1,1E,Ø8,CD,69
27Ø DATA Ø1,38,F9,C3,51,Ø1,3A,Ø4,Ø1,B7,2Ø,Ø9,3C,CD,27,Ø2
28Ø DATA 3E,6Ø,CD,7F,Ø1,CD,ØA,Ø2,CB,6F,CØ,CD,ØA,Ø2,F5,3E
29Ø DATA 4Ø,CD,7F,Ø1,F1,CB,6F,28,F2,C9,1E,Ø4,CD,69,Ø1,1E
3ØØ DATA ØØ,CD,69,Ø1,Ø1,7E,FB,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78
31Ø DATA F5,CD,78,Ø1,F1,C9,AF,Ø1,7E,FA,ED,79,32,Ø4,Ø1,C9
32Ø DATA F3,21,4Ø,ØØ,11,4Ø,4Ø,Ø1,ØØ,2Ø,ED,BØ,21,ØØ,9Ø,11
33Ø DATA ØØ,Ø1,Ø1,3Ø,Ø1,ED,BØ,16,27,21,ØØ,1Ø,CD,Ø5,Ø1,3A
34Ø DATA ØØ,1Ø,FE,A7,28,Ø6,FE,31,28,ØC,18,12,3E,ØØ,32,2Ø
35Ø DATA 13,32,7C,13,18,Ø8,3E,ØØ,32,FØ,12,32,4C,13,16,27
36Ø DATA 21,ØØ,1Ø,CD,2B,Ø1,21,4Ø,4Ø,11,4Ø,ØØ,Ø1,ØØ,2Ø,ED
37Ø DATA BØ,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

COBRA

CPC

```
1 REM Vies infinies sur COBRA version Cassette.
1Ø DATA 221,33,Ø,191,17,79,Ø,2Ø5,78,188,33,195,26,17,167,175
2Ø DATA 34,27,191,237,83,27,191,195,Ø,191,33,Ø,Ø,34,2Ø2,78
3Ø DATA 34,2Ø4,78,195,Ø,65,62,168,33,1Ø3,252,5Ø,Ø,2,34,1
4Ø DATA 2,243,241,2Ø1,62,195,33,38,167,5Ø,226,57,34,227,57,33
5Ø DATA 255,171,17,64,Ø,195,175,57,74
6Ø MODE 1: MEMORY 12345: LOAD ""
7Ø X=Ø: FOR N=42752 TO 42824: READ A: POKE N,A: X=X+A:NEXT
8Ø IF X <> 73Ø3 THEN PRINT "Erreur dans les données": END
9Ø CALL 428Ø4
```

C64

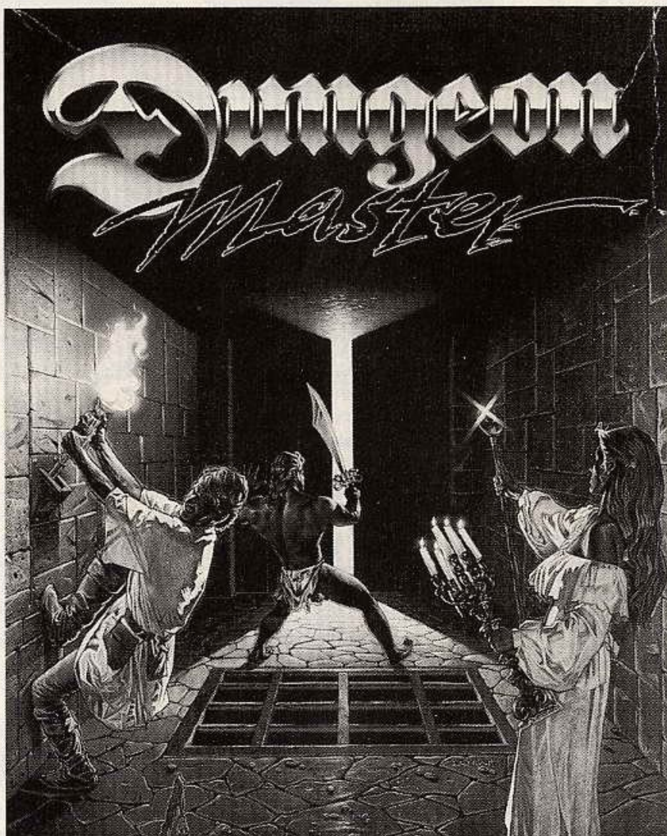
Après s'être emparé du poignard tout au début du jeu, reculer au maximum en tirant le joystick vers la gauche : Cobra disparaîtra de l'écran et sera invulnérable.

CHAOS STRIKES BACK

ST

KU (DEMON DIRECTOR)

- Tomber dans la trappe, à côté du message (trust me....).
- Ouvrir porte Solid Key, prendre objet.
- Longer le couloir jusqu'à l'impasse où se trouve une porte (mettez la Solid Key).
- Avancez jusqu'au message (Death End) (faites 5 pas, en vous retournant, vous apercevrez 4 chevaliers se dirigeant vers vous).
- Avancez jusqu'à l'impasse, attendez que les 4 chevaliers soient devant vous, au bout de quelques instants le mur va disparaître.
- Continuer jusqu'à ce que vous rencontriez encore 4 chevaliers, (un mécanisme dans le dernier grand couloir, déplacer les chevaliers derrière ou devant suivant où ils étaient).
- Pour tuer ou éviter les chevaliers, appuyez sur le bouton du mur droit se trouvant à 2 cases de la fin du dernier couloir.
- Entrer dans le passage à droite du bouton, prendre l'escalier.
- Suivre le couloir jusqu'à 3 portes, contenant chacune un dragon, (attention ils peuvent détruire les portes), tuer les dragons et ramasser les coffres se trouvant dans les salles des dragons. Souder les murs pour trouver les passages, présenter le power tower, trouver dans les coffres devant l'oeil dans le mur, (trouver après le passage à travers le mur). Prendre l'escalier de droite, puis le second. Ouvrir la porte (Skeleton Key). (devant le corboum), enlever tous les objets lourds pour être plus rapide. Aller sur la plaque, faire un pas en arrière, deux pas à droite, deux pas devant, prendre le corboum, (de préférence régler la souris sur le corboum et utiliser le clavier, appuyer juste après, faire le dernier déplacement).



PAIN (DEMON DIRECTOR)

(en se repérant au message Démon Director). Prendre l'escalier, il faut passer par le 1er passage à droite, bloquer par une trappe, (pour pouvoir passer, il faut tomber dans la trappe juste devant quand on arrive a l'escalier. (Attention aux dragons et aux quelques verres qu'il faut tuer. Puis remonter, (tuer les flammes grâce au sort pour affaiblir les êtres immatériels, puis attirer les tas de pierres, juste derrière soit de façon à ce qu'ils viennent sur la plaque juste à côté de la trappe à fermer, passer après que la trappe se soit fermer. (ne pas aller dans l'escalier montant avant d'avoir poser un objet sur la plaque en face de celui-ci, ouvrir la porte avec le sort (ouverture porte), tuer le démon, puis aller dans le couloir se trouvant à gauche, se mettre sur la plaque et mettre une Iron Key dans le rideau bleu que déclenche la plaque. Prendre la Cross Key dans le passage ouvert par l'action précédente. Prendre l'escalier qui descend, actionner la serrure avec la Cross Key, puis remonter et actionner la 2ème serrure avec la même clé. La porte entre les 2 bouches de feu va s'ouvrir, entrer dans le passage ainsi ouvert actionner l'autre porte grâce au bouton, puis actionner le levier pour fermer la trappe, utiliser la Ruby Key pour ouvrir la porte, prendre l'escalier, suivre le couloir jusqu'à la porte Iron Lord, ouvrir celle-ci. Pour prendre le corboum, (entrer dans la pièce, faire un pas à droite, deux pas avant (la trappe est fictive), un pas à gauche au bon moment, puis tout de suite devant (trappe fictive) prendre le corboum. Attention à la niche où se trouve le Coun of nerra, quand il n'y a plus d'objet une trappe se déclenche au dessous de vous.

NETA (DEMON DIRECTOR)

-faire comme Pain pour passer la trappe, poser un objet sur la plaque puis, prendre l'escalier montant. Aller sur la plaque (vous êtes téléporter de l'autre côté de la trappe qui vous empêchait d'aller plus loin). Prendre le couloir menant à l'escalier descendant (attention boule de feu) prendre l'escalier. En vous plaçant devant le bouton rectangulaire, (cela fait apparaître des squelettes), puis, attirer un squelette devant la grille, actionner le bouton, faites cette opération plusieurs fois, puis, lancer des objets à travers la grille, une fois que le squelette meurt, la porte s'ouvre, suivre le couloir, tuer le squelette, (il est plus fort), monter, dans le couloir où la boule de feu avançait en vous réfugiant dans chaque abris possible, arriver au bout de l'aller, attendre que le mur s'ouvre et entrer dans le passage, appuyer sur le bouton et faites vite un pas à gauche et deux pas avant. Continuer, vous aurez un couloir où il faut se glisser entre 2 boules de feu, avancer jusqu'à la salle du corboum et faites un pas à gauche, (fermer la trappe devant le corboum, faire un pas à droite et deux pas avant juste après la fermeture de la trappe), pour réussir à prendre le corbum, il faut vous déplacer et en même temps le ramasser. (Enfin démerdez-vous quoi!!!)

ROS (DEMON DIRECTOR)

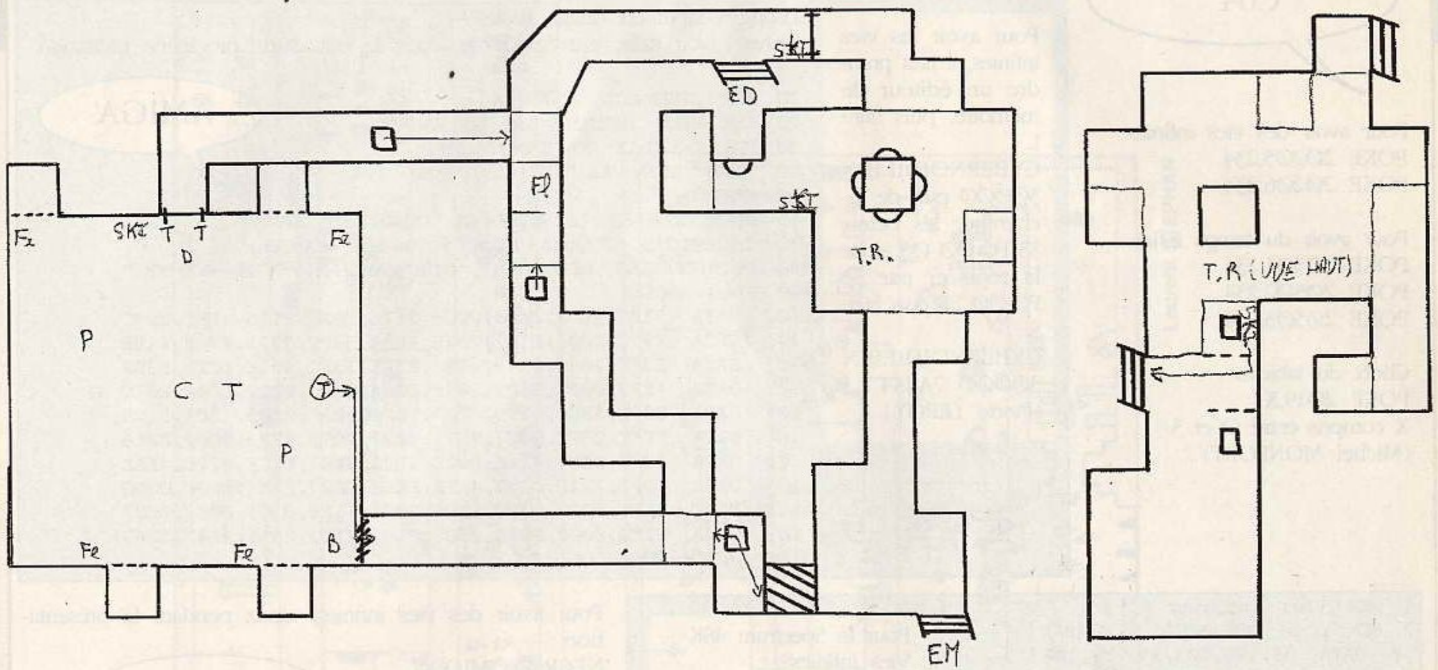
Prendre le chemin ROS, après avoir pris les trois autres corbum. Quand la trappe à gauche du message 'thrust me...' est fermée, empruntez le couloir et appuyez sur les 4 boutons, puis entrer dans la salle du tapis roulant. Repérez l'issue où se trouve un démon et lancez un objet dans sa direction. Tuez le démon, et empruntez l'issue repérée par votre objet. Ouvrir la porte, continuez jusqu'à la salle ou se trouvent un tas de trappes, prendre l'escalier et repérer la bonne trappe, où il faut tomber pour pouvoir reprendre l'escalier suivant (faire cette opération trois fois).

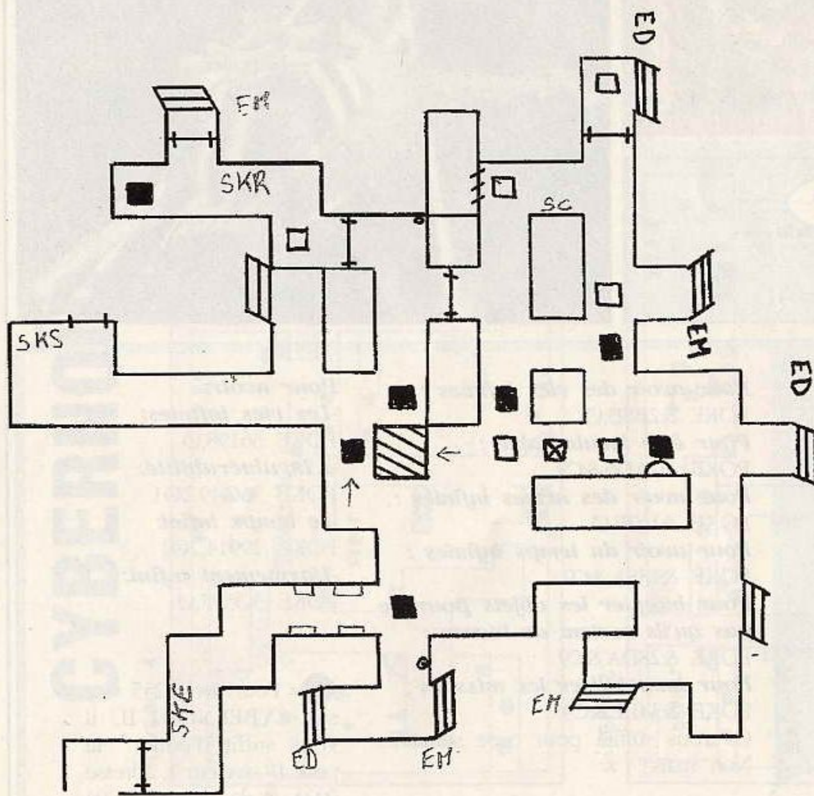
Puis, vous vous retrouvez dans la salle du corbum. Sonder les trappes pour savoir lesquelles sont fictives. Ensuite, c'est une question de rapidité.

Quand vous avez les quatre corbums, reprendre le passage Pain et prendre la porte (qui s'est ouverte avec le corbum). Ouvrir la porte en face de l'escalier avec la Ra Key. Tuez les démons jusqu'a temps que vous ayez la Master Key. Repérer la serrure Skeleton Key. Ouvrir la porte avec la master Key. Continuer jusqu'au bout du couloir devant le rideau bleu, se décaler à droite puis revenir vers la gauche. Passer et jeter les quatre corboums dans la fosse.

(Stéphane VOGEL)
et
(Thomas DOMINIQUE).

CYBERNOID II





LEGENDES

- ■ : Trappe ouverte
- ⊠ : Trappe se fermant ou s'ouvrant par un mécanisme
- ☐ : Plaque déclenchant un mécanisme
- ǂ : Mur s'ouvrant par un mécanisme, ou (illusion)
- ǂ : Porte
- ▱ : Escalier
- SKE : Serrure Emeraude Key
- SKS : Serrure Solid Key
- SKR : Serrure Rubis Key
- SKI : Serrure Iron Lord Key
- SKC : Serrure Cross Key
- T : Torche
- D : Dague
- P : Piece (Coin)
- Fe : Fente
- Fl : Flacon
- B : Bottes
- ⁞ : Rideau Bleu
- Þ : Niche

CYBERNOID II

C64

Pour avoir des vies infinies:
POKE 2Ø2Ø5,234
POKE 2Ø2Ø6,234

Pour avoir du temps infini:
POKE 2Ø5Ø1,234
POKE 2Ø5Ø2,234
POKE 2Ø5Ø3,234

Choix du tableau :
POKE 2Ø19,X
X compris entre Ø et 3
(Michel MONFORT)

AMIGA

Pour avoir les vies infinies, il faut prendre un éditeur de mémoire, puis faire L CYBERNOIDII.BIN 3ØØØØ puis de rechercher les octets 33 FC ØØ Ø6 et de la replacer par 33 FC ØØ FF puis faire S CYBERNOIDII.BIN 3ØØØØ 7A8A4
(Pierre LEROY)

Listing à taper en Amiga Basic.
Apres l'avoir saisi, sauvegardez-le, dans le but d'une prochaine utilisation.

```
10 REM CYBERNOID 2 AMIGA
20 REM VIES INFINIES de De MANNET
30 FOR I=520518 TO 520697 STEP 2
40 READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKEW I,A
50 NEXT
60 PRINT"INSEREZ LE DISK DE CYBERNOID II."
70 PRINT"PUIS CLIQUEZ DEUX FOIS SUR CANCEL."
80 PRINT"FAITES RESET,PUIS CTRL AMI+AMI POUR BOOTER."
90 CALL 520626
100 DATA 33FC,4ED3,0003,00C8,267C,0007,F158,4EEC,000C
101 DATA 297C,0007,F162,007E,4ED4,33FC,5279,0003,419E
102 DATA 23FC,2047,5249,0003,E3AE,33FC,464F,0003,E3B2
103 DATA 4EF9,0000,C308,2C78,0004,2E3C,0003,0000,207C
104 DATA 00FE,88C0,43F9,0007,F000,303C,0145,12D8,51C8
105 DATA FFFC,23FC,2007,4E71,0007,F042,4EF9,0007,F016
106 DATA 2C78,0004,426E,002E,2D7C,0007,F1CE,0226,4EAE
107 DATA FD9C,2D40,022A,4EFA,FFFE,0007,F1D6,0000,0000
108 DATA 4AFC,0007,0007,F1D6,0007,F1F0,0121,00F6,0007
109 DATA F1F0,0000,0000,0007,F182,2863,2941,2E47,7269
110 DATA 666F
```

SPECTRUM

```
1 REM VIes infinies
2 REM pour CYBERNOID II (48K)
10 DATA 38,196,103,39,203,102
20 DATA 200,173,102,156,55
30 DATA 138,124,55,245,121
40 DATA 55,107,146,251,200
50 DATA 55,12,146,200,5,104
60 DATA 132,77,77,61,61
70 CLEAR 24999
80 FOR A=25270 TO 25300
90 READ B: POKE A,B-5: NEXT A
100 LOAD ""CODE: RANDOMIZE USR 25270
```

Pour le Spectrum 48K :
Vies infinies :
POKE 36198,Ø
Invulnérabilité :
POKE 36Ø49,2Ø1
Temps infini :
POKE 29914,2Ø1
Armes infinies :
POKE 3Ø597,Ø

```
1 REM Vies infinies
2 REM pour CYBERNOID II (128K)
10 DATA 38,196,103,39,203,102
20 DATA 200,173,102,156,55
30 DATA 89,124,55,225,145
40 DATA 55,213,121,251,200
50 DATA 55,130,145,200,5,104
60 DATA 132,77,77,61,61
70 CLEAR 24999
80 FOR A=25270 TO 25300
90 READ B: POKE A,B-5: NEXT A
100 LOAD ""CODE: RANDOMIZE USR 25270
```

Pour avoir des vies infinies sur CYBERNOID II, il te suffit de choisir la redéfinition des touches et de taper le mot ORGY.

ST

Pour avoir des vies infinies, tapez pendant la présentation :
NECRONOMICON
(en QWERTY)
ou NECRONO?ICON
(en AZERTY)
Vous aurez alors accés au CHEAT MODE.
(Christophe)



CPC

```
1 REM Vies infinies,immunité,armement
2 REM et temps infinis, et divers...
3 REM Pour CYBERNOID II, version cassette
4 REM de Patrick FUNARO
10 DATA 243,62,53,50,107,43,62,4,50,42
20 DATA 1,62,58,50,214,42,62,61,50,47
30 DATA 22,62,42,50,138,19,62,221,50,218
40 DATA 40,62,33,50,190,52,62,221,50,234
50 DATA 45,62,58,50,164,56,62,221,50,234
60 DATA 43,62,221,50,52,34,62,48,50,56
70 DATA 1,195,66,0
80 MODE 1:FOR A=48896 TO 48959: READ B
90 POKE A,B:C=C+B:NEXT A
100 IF C<>5183 THEN PRINT "ERREUR":END
110 POKE &BF02,0:POKE &BF0C,&C9
120 POKE &BF11,0:POKE &BF16,&C9
130 POKE &BF1B,&C9:POKE &BF20,&C9
140 POKE &BF25,&C9:POKE &BF2A,&C9
150 POKE &BF2F,&C9:POKE &BF34,&C9
160 POKE &BF39,&35
170 INPUT"Introduisez la cassette <RETURN>";OK$
180 CALL &BD37:MEMORY &9FFF:MODE 1:LOAD"!",&A000
190 POKE &A08F,0:POKE &A090,&BF:CALL &A000
```

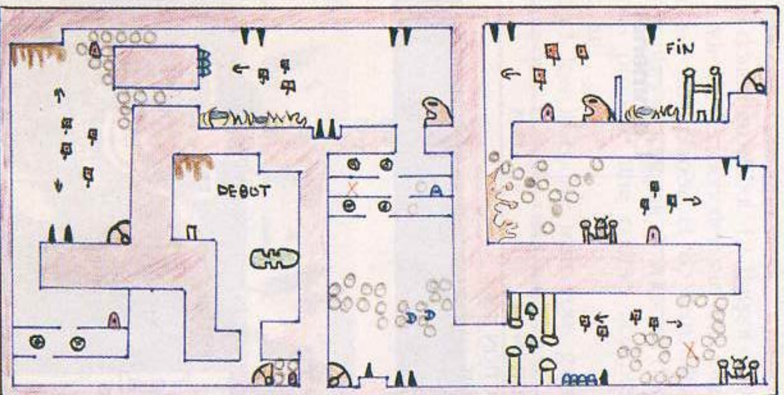
Pour avoir des vies infinies :
POKE &2B6B,Ø
Pour être invulnérable :
POKE &2AD6,&C9
Pour avoir des armes infinies :
POKE &162F,Ø
Pour avoir du temps infinies :
POKE &138A,&C9
Pour bloquer les objets pour ne pas qu'ils sortent de l'écran :
POKE &28DA,&C9
Pour immobiliser les missiles :
POKE &34BE,&C9
Ca vous suffira pour cette semaine. Non mais!!!

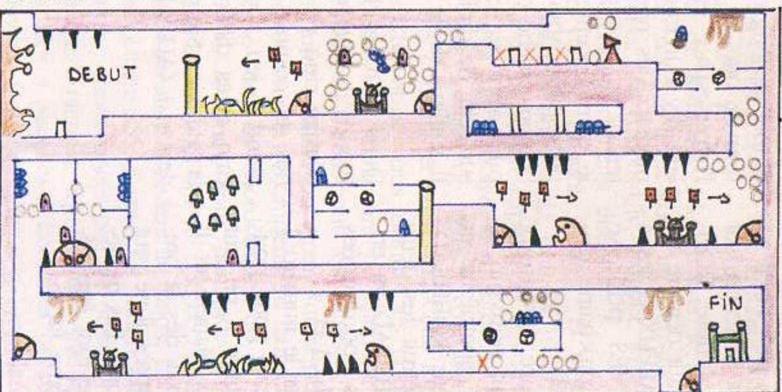
● Pour être invincible recherchez avec un éditeur de secteur les octets : 3A B2 18 B7 CØ et remplacez-les par : 3A B2 18 B7 C9.
(Patrice MAUBERT)

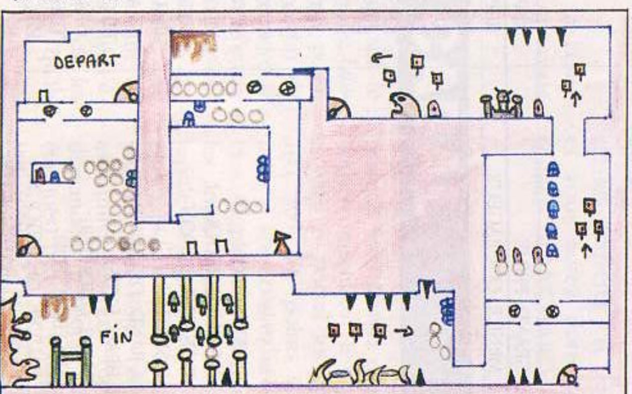
Pour avoir:
-Les vies infinies:
POKE 36198,Ø
-L'invulnérabilité:
POKE 36Ø49,2Ø1
-Le temps infini:
POKE 29914,2Ø1
-L'armement infini:
POKE 3Ø597,Ø

● Pour avoir 255 vies sur CYBERNOID II, il vous suffit d'éditer la piste 18, secteur 1, adresse 002A et de changer le 04 en FF
(Antoine DURAND)

CYBERNOÏD II









NIVEAU

DEBUT

FIN

ASCENSEUR

ALIEN

CREATURES ALIEN

ATTAQUE ALIEN

FUSEES

ARMEMENT

CHENILLE

MUR

RAVITAILLEMENT

Laurent STEPHAN

CAPTAIN BLOOD

ST

Cette solution nous est donnée par Laurent BENIER. Durant le jeu, toutes les coordonnées des planètes figurants dans le tableau devront y être notées pour le bon déroulement des opérations du jeu.
Pour commencer, il faut trouver les coordonnées de la planète du MIGRAX "GRANDE PRIME", puis, le téléporter en Ø-Ø. Le faire avouer ou se cache le MIGRAX "MISSILE COURAGEUX" est un jeu d'enfant. Il ne reste plus qu'a lui rendre visite. Il voudra que "GRANDE PRIME" rentre chez lui, ce qu'il faudra faire. Ensuite, il donnera les coordonnées du SINOX "BEAU ESPRIT" et le code: "IMPOSSIBLE PAS SINOX". Ce SINOX veut quatres planètes ANTENNAE. Il va en donner les coordonnées.
Il suffit de se rendre sur ces planètes et de demander le coordonnées des planètes ROBHEAD. Chaque ANTENNAE connait les coordonnées d'une seule planète. Chaque ANTENNAE devra être téléporté, et non tué, sur les planètes dont les coordonnées correspondent au tableau. Une fois les quatres planètes libres, il faut retourner voir le SINOX. Il va maintenant donner les coordonnées de la planète BOW-BOW, ou réside l'IZWAL "PETIT YOKO". Celui-ci connait les coordonnées de la planète du CROOLIS ULVE "MORT GENETIQUE". Une fois là-bas, celui-ci donnera les coordonnées des planètes des CROOLIS VAREUX. "BEAU BETISE" donnera les coordonnées des planètes des CROOLIS ULVES a part celle de "GRAND DETRUIRE" qui est un de leur espion. Seul "INSULTE 4" en connait les coordonnées. Une fois les CROOLIS VAREUX détruits, si on prononce "AMI-AMI" devant "MORT GENETIQUE", celui-ci donnera les coordonnées du deuxième SINOX "CERVEAU RADIOACTIVE". Celui-ci demandera les codes des planètes ROBHEAD. Il faut alors entrer les quatres codes dans l'ordre pour que le SINOX aille les réparer. Ensuite, il faut se rendre sur la première planète ROBHEAD. Il faut détruire l'IZWAL "MAXON" pour se rendre sur la seconde planète ROBHEAD. Là, il faut détruire les 4 CROOLIS VAREUX et les 4 CROOLIS ULVES pour se rendre sur la prochaine planète ROBHEAD.
Il faut détruire les deux MIGRAX pour pouvoir se rendre sur la quatrième et dernière planète ROBHEAD. Après avoir détruit les deux SINOX, le ROBHEAD va enfin avouer les coordonnées des numéros 1,2,3 et 4.
Il faut téléporter le numéro 1 dans le vaisseau pour pouvoir le désintégrer. Il ne faut pas détruire la planète et il faut tuer le No 1 dès la première fois car après, il ne veut plus être téléporté. Les numéros 2,3 et 4 devront être détruits de la même façon.
Si tout au long du jeu vous trouvez que le passage de l'hyper-espace et bien trop lent, il y a un truc pour y remédier. Dès que vous entendez le bruit qui indique le commencement de l'hyper-espace, appuyer sur le bouton gauche de la souris puis appuyer en saccade sur celui de droite. Et voila! Il suffisait de le demander!

Dans l'Arche du Captain Blood, il faut retrouver et détruire cinq de vos colonnes, et comme vous l'apprend le jeu, il y a en tout cinq races différentes dans la galaxie. Simple coïncidence...? (ALLALI Michaël).

Coordonnées	Race	Nom	Planète	L'emmener en ...
	: MIGRAX	: GRAND PRIME	: REPRODUCTION 14	: Ø-Ø
	: MIGRAX	: MISSILE COURAGEUX	: REPRODUCTION 128	:
	: SINOX	:	: BEAU ESPRIT	: 128
	: ANTENNAE	:	: KRISTO 15	: Ø-Ø
	: ANTENNAE	:	: KRISTO 7	: 2-Ø
	: ANTENNAE	:	: KRISTO 34	: 4-Ø
	: ANTENNAE	:	: KRISTO 8	: 6-Ø
	: ROBHEAD	:	: 1 CODE 145	:
	: ROBHEAD	:	: 2 CODE 267	:
	: ROBHEAD	:	: 3 CODE 387	:
	: ROBHEAD	:	: 4 CODE 4Ø3	:
	: IZWAL	: PETIT YOKO	: BOW-BOW	: 8-Ø
	: CROOLIS ULVES	: MORT GENETIQUE	: PIEGE 4	:
	: CROOLIS ULVES	: BONJOUR PRISON	: MECHANT PIEGE	:
	: CROOLIS ULVES	: INSULTE 4	: INSULTE 8Ø	:
	: CROOLIS ULVES	: GRAND DETRUIRE	: GRAND PIEGE	: ESPION
	: CROOLIS VAREUX	: BEAU BETISE	: PIEGE 2	:
	: CROOLIS VAREUX	: MALE GUERRIER	: GRAND PEUR	:
	: CROOLIS VAREUX	: MECHANT FOU	: TUER TOI	:
	: CROOLIS VAREUX	: PAUVRE GENETIQUE	: PIEGE 1	:
	: SINOX	: CERVEAU RADIOACTIVE	: 256	:
	: IZWAL	: MAXON	: 67	:
	: NUMERO 1			
	: NUMERO 2			
	: NUMERO 3			
	: NUMERO 4			
	: NUMERO 5			

CAPTAIN BLOOD

TOUS

● Quelques petits conseils pour l'Arche du Captain Blood. Pour Amstrad CPC 464.
Il faut essayer de commencer le jeu avec le petit Yoko. Vous lui dites votre nom et il est votre ami, ensuite demandez lui les coordonnées sur Croolis-Ulv, Buggol, Mig-Rax et Yukas. Pour les coordonnées il faut dire ceci :
Coordonnées planète Buggol, pleure . Et il les donne. Demandez lui aussi le code ami,(qui est 1010),
Ensuite, on va sur la planète Croulis-Ulv et vous lui dites : moi grande idée, moi tuer Croolis-Var. Insister sur Croolis-Var, s'il ne vous répond pas tout de suite, il vous donnera les coordonnées de ses ennemis et on repart. Cette fois-çi on va tuer des Croolis-Ulv, et il vous donne les coordonnées des planètes Croolis-Ulvs. Maintenant on téléporte le Croolis-Var et on le désintègre, pareil pour les autres.
Quand vous aurez terminé on repart sur la planète du Croolis-Ulv. Pour recevoir la récompense il faut discuter un peu (la récompense sont les coordonnées de la planète Sinox). Une fois arrivé, le Sinox vous demande le code.* C'est le Migrax qui me la donné, il faut lui dire ceci : toi aider moi (2*) et il lache le morceau. On revient au Sinox. Lui demander les coordonnées planète 255, il vous les donnera. Allez y, dites au 2ème Sinox : coordonnées planète numéro. Il répond : toi libérer 4 planètes Antenna, toi pas tuer Antenna. Il donne les coordonnées des 4 planètes à libérer et on repart pour libérer ces 4 planètes. Une fois arrivé à la 1ère planète vous devez rassurer cette pauvre bête avant qu'elle ne vous autorise à la téléporter sur une autre planète. Idem pour les autres Antennas. Il faut aussi penser à les interroger. Dites leur ceci : cordonnées planète Robhead. Ils sont sympas et tous vous donneront les coordonnées des Robhead. On retourne voir le Sinox . Prenez les coordonnées de la planète Buggol, que Yoko vous a donné au début. Le Buggol veut changer d'air il vous demande de le téléporter sur une planète inconnue. Téléportez-le sur une planète et là, demandez lui les coordonnées de la planète Kingpak. Il vous les donne, allez y, le Kingpak vous propose une course, acceptez de faire la course avec lui.
Vous perdez 1 fois la course mais vous gagnerez la 2ème course , parce-que la belle ondoyante vous aide en vous donnant des coordonnées d'une planète où le Kingpak va perdre la course. Il va vous donner des renseignements sur les coordonnées planète Tubular Brain.
Là, c'est fini pour de bon.
(Théo LEHMANN)



● Voici un petit truc qui pourra bien vous aidez si vous êtes absolument bloqué. Pour connaître toutes les coordonnées des planètes habitées: Chargez le jeu et attendez 5 minutes, Sauvez la partie sur un disque entièrement vierge. Eteignez tout, prenez votre éditeur de disque et regardez la pise Ø4 secteur C4. En prenant les chiffres deux à deux (sans oublier de les convertir en decimal quand ils sont en hexadécimal) et vous aurez donc toutes les coordonnées des planètes. (Gilles BLANCHARD)

CABAL



Tirez sur le plus de bâtiments possible, afin de descendre le plus d'ennemis possible. Tuez les ennemis se trouvant en bas de l'écran car les balles qu'ils tirent arrivent plus vite vers vous et peuvent souvent vous piéger dans un coin. N'oubliez pas que vous pouvez détruire les balles ennemies! Essayez de récolter les bonus: les bonus de 100, 200, 300 points sont très utiles si vous désirez obtenir des vies supplémentaires. Collectez les armes spéciales car leur tir rapide dégagent les bâtiments plus rapidement, vous donnant plus d'espace libre. Les soldats en uniformes gris (ceux qui demandent plusieurs tirs pour être tués) peuvent vous procurer une grenade ou une arme spéciale. Lorsque cela se produit, deux hommes portant une civière apparaissent. Tuez-les et ils vous procureront deux grenades: prenez-les et retirez-leur dessus avant qu'ils ne s'en aillent afin de recevoir deux grenades supplémentaires. Ne restez jamais dans les coins trop longtemps, ou la réponse des soldats ennemis ne se fera pas attendre. Ne gaspillez pas les grenades sur les bâtiments sauf si c'est réellement nécessaire. Si vous optez pour de rapides tirs sur plusieurs bâtiments au lieu de concentrer vos tirs sur un seul bâtiment à la fois, alors, une seule grenade devrait finir le travail bien plus rapidement. Essayez de ne pas vous faire tuer lorsque les gardiens de fin de tableau apparaissent ou bien votre indicateur FOE tombera à zero et vous devrez recommencer.

D

DARK FUSION

CPC

```
1 REM Vies et ènergie illimitées
2 REM pour DARK FUSION
1Ø DATA 38,181,136,39,138,133
2Ø  DATA  39,142,133,2ØØ,5,133,18Ø,55,237
3Ø  DATA  2Ø1,67,172,55,157,216,2ØØ,5,137
4Ø PAPER Ø: INK 7: BORDER Ø: CLEAR 28ØØØ
5Ø POKE 28ØØØ: POKE 23658,8
6Ø FOR A=337ØØ TO 33723: READ B: POKE A,B-5
7Ø NEXT A: POKE 33715,Ø: POKE 3372Ø,Ø
8Ø PRINT "Insérez la cassette ... ": PAUSE Ø
9Ø INK Ø: POKE 23624,Ø: CLEAR
1ØØ LOAD ""CODE 32768: RANDOMIZE USR 337ØØ
```

• Pour avoir:
-Les vies infinies:
POKE 48279,ØPOKE 5Ø4Ø8,Ø
-L'energie infinie
POKE 52Ø39,167POKE 54168,167

SPECTRUM

```
1Ø REM Vies et énergie infinis pour DARK FUSION version Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK HEBDO Par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø2E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>3522 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &9ØØØ
9Ø  DATA  16,ØØ,5A,ØE,41,21,ØØ,Ø1,DF,2C,9Ø,3E,4Ø,32,98,Ø2
1ØØ  DATA  AF,32,99,Ø2,21,22,9Ø,11,4Ø,ØØ,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,C3
11Ø  DATA  ØØ,Ø1,AF,32,51,Ø8,32,B8,19,C3,84,Ø3,66,C6,Ø7,ØØ
```

```
1 ' Vies et ènergie illimitées
2 ' pour DARK FUSION version Cassette de Patrick FUNARO
1Ø  DATA  62,1,5Ø,2Ø3,7,62,15Ø,5Ø,64,25,195,132,3
2Ø FOR A=37376 TO 37388: READ B: POKE A,B: NEXT A
3Ø POKE 37377,Ø: POKE 37382,167
4Ø INPUT "Insérez la cassette <RETURN>";OK$
5Ø MODE Ø: MEMORY 1ØØ11: CALL 48439
6Ø LOAD"!loader",1ØØØØ: POKE 1Ø365,Ø
7Ø POKE 1Ø366,146: CALL 1ØØØØ
```

• Et pour ceux qui n'aiment pas modifier leur disquette voilà les pokes qui leur permettront d'avoir :
- Vies infinies :
POKE &Ø851,Ø
- Energie infinie :
POKE &19B8,Ø
(Patrice MAUBERT)

CPC

• Pour avoir:
-Les vies infinies:POKE &7CB,Ø
-L'energie infinie:POKE &194Ø,&A7

• Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de disquette préféré et éditez la piste 5 au secteur 13 à l'adresse &ØØCD et remplacer le Ø1 par ØØ.
Et pour ceux qui aiment bien les choses qui se bidouillent toutes seules, ils n'ont qu'à rechercher les octets 3A A3 6A D6 Ø1 et une fois trouvés remplacez-les par 3A A3 6A D6 ØØ.

Et vlan!!! Pour avoir de l'énergie par le même procédé, allez à la piste 6 avec votre éditeur de secteur au secteur 14 et à l'adresse &ØØ34, et remplacer le 96 par ØØ.

Et toujours pour les zonards de la recherche. Rechercher les octets 3A E5 6A 96 36 et remplacez-les par 3A E5 6A ØØ 36.
(Patrice MAUBERT)

DANDARE

CPC

```
10 REM Vies infinies sur DAN DARE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A021:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3202 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 INPUT"Vies infinies (O/N) ";A$
80 IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &A004,&35
90 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
100 CALL &BB06:CALL &A000:MODE 1
110 PRINT"TRANSFORMATIONS EFFECTUEES !!!":NEW
120 DATA CD,11,A0,3E,C9,32,9B,90,3E,4E,32,1E,A0,CD,11,A0
130 DATA C9,1E,00,16,0D,0E,44,21,00,90,DF,1E,A0,C9,66,C6
140 DATA 07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

● Pour avoir des vies infinies :
POKE 36168,175
POKE 45954,104
Pour avoir l'énergie infinie :
POKE 47722,201
Pour avoir le temps infini :
POKE 46885,201

SPECTRUM

● Pour avoir le temps infini :
POKE &79ED,0
POKE &79EE,0
POKE &79EF,0
Pour avoir les vies infinies :
POKE &7C58,&C9
Pour avoir l'énergie infinie : POKE &7C2E,0 (Diégo PRADOS)

CPC

● Pour retrouver son chemin depuis la prison, il serait plus pratique de dessiner un plan.
H = HAUT
B = BAS
D = DROITE G=GAUCHE
D, D, B, D, D, D, sortir de la prison, B, B, D, prendre la premiere pierre, G, H, G, ne pas detruire le système de tir automatique, G, G, B, B, G, (déposer la pierre), D, H, H, D, D, D, B, D, (ici se trouvait la première pierre) H, D, D, D, D, D, B, B, B, D, (deuxieme pierre), 10*G, H, G, (déposer la pierre) D, 2*H, 3*D, B, D, (emplacement de la première pierre) H, 5*D, H, 2*D, au quatrième ascenseur en bas, D, B, (chercher la pierre) G, 2*H, G, B, (emplacement de la deuxième pierre) en arrière, livrer la pierre, (10*G, H, G,) D, H, 3*G, H, 2*G, 2*B, 3*G, B, (chercher la pierre) en arrière, livrer la pierre, et la poser contre le mur jusqu'a ce que le prisonnier commence à se lever, et que l'invitation d'aller au "TOP OF THE ROCKET" apparaisse, D, B, G, jusqu'au bout du chemin, dégager la cage d'ascenseur et H.

C64

DANDARE II

C64

```
1 REM Vies infinies sur DANDARE II
10 B=0:PRINT CHR$(147):FOR I=304 TO 371:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B=6392 THEN SYS 304
30 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA 32,86,245,169,76,141,96,3,169,69,141,97,3,169,1,141,98,3
50 DATA 76,81,3,169,165,141,179,47,141,150,47,141,173,47,169,93
60 DATA 141,55,24,169,1,141,57,24,76,0,1072,206,114,1,208,13,173
70 DATA 196,22,73,99,141,196,22,169,2,141,114,1,104,64,2,0,0,0
```

● Nombre de vies :
POKE 53822,nb : POKE 40960,0
POKE 3468,1-9 : POKE 3469,1-9
POKE 3470,1-9 : POKE 3471,1-9
Alterne ces 4 pokes pour avoir plus de temps pour compléter les 4 premiers tableaux :
POKE 12628,169 : POKE 12629,169
POKE 12630,169 : POKE 12631,169
Execution :
SYS 6298

SPECTRUM

● Pour avoir les vies infinies:
POKE 12628,169
POKE 12629,169
POKE 12630,169
POKE 12631,169
SYS 6298

C64

DOGS OF WAR

ST

● Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs, recherchez les octets :
38BC 0003 3007 C0F7
et remplacez-les par :
38BC 3FFF 3007 C0F7
de même pour les octets :
38BC 0003 49EC 009C
à remplacer par :
38BC 7FFF 49EC 009C.

LA BIBLE DES POKES VOLUME 2 PARAITRA LE 4 DECEMBRE

DENARIS

AMIGA

```
10 REM Vies infinies pour DENARIS
20 B=0:ADD=253952&
30 FOR I=ADD TO 254106& STEP 2
40 READ A$:A=VAL("&H"+A$):B=B+A
50 POKEW I,A:NEXT I
60 IF B<>545742& THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
70 PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
80 INPUT "APPUYEZ SUR RETURN";OK$
90 CALL ADD
100 DATA 2C78,4,207C,FE,88C0,43F9,7,1000
110 DATA 303C,145,12D8,51C8,FFFC,22FC
120 DATA DBFC,0,22FC,7E,4E5D,32BC,4E75
130 DATA 7004,D139,7,1132,D139,7,113E
140 DATA 41F9,7,1042,30FC,203C,20BC
150 DATA 7,0,4EB9,7,101A,41FA,8,2948
160 DATA A2,4ED4,41F9,2,83D8,43FA
170 DATA 12,30FC,4EB9,20C9,30BC
180 DATA 4E71,4EF9,2
```

• Pour avoir des vies infinies, brancher la souris sur le port 2 et cliquer sur le bouton droit lors du chargement.
(Pierre BOUTAVANT)

AMIGA

C64

```
10 REM Vies infinies pour DENARIS
20 PRINT CHR$(147)
30 FOR I=304 TO 333
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<> THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 SYS 304
80 DATA 32,86,245,169,1,141,103,8
90 DATA 169,64,141,102,8,76,14
100 DATA 8,169,173,141,252,53,141
110 DATA 100,54,141,36,54,76,153,8
```



DOUBLE DRAGON II

The Revenge



Willy

CONSEILS : AUX LEVELS 2 ET 4, PROJETEZ VOS ENNEMIS DANS LE VIDE. ÉVITEZ DE PRENDRE LA HACHE. WILLY EST TRÈS ENDURANT, NE VOUS ETONNEZ DONC PAS DE LE VOIR AU TAPIS APRÈS QUE VOUS LUI AYEZ ASSENÉ UN GRAND NOMBRE DE COUPS.

E. NHIEU 90

Atari St

DYNAMITE DUX

CPC

```
10 REM Vies infinies sur DYNAMITE DUX version DISK
20 REM (C) JOYSTICK et Patrice MAUBERT
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3882 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1:ENLEVER LA BIDOUILLE."
80 PRINT"2:METTRE LA BIDOUILLE."
90 PRINT;INPUT"VOTRE CHOIX (1/2) ";C
100 IF C=1 THEN POKE &A028,&3D
110 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:ùCPM
130 DATA CD,17,A0,3E,4E,32,24,A0,21,27,A0,11,4E,90,01,07
140 DATA 00,ED,B0,CD,17,A0,C9,1E,00,16,01,0E,12,21,00,90
150 DATA DF,24,A0,C9,66,C6,07,3E,A7,32,14,8B,00,00,00,00
```

● Pour avoir des vies infinies, allez en piste 1 secteur 12 et à l'adresse &4E, remplacez les octets Ø1 7E FA 3E ØØ ED 79 par 3E A7 32 14 8B ØØ ØØ. (Patrice MAUBERT)



DEFLEKTOR

● Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteur, recherchez les octets 3D 32 7E Ø4 FE Ø2 et remplacez-les par ØØ 32 7E Ø4 FE Ø2
Pour ne pas avoir de surcharge, remplacez les octets D8 AF 32 58 23 2A par C9 AF 32 58 23 2A et remplacez les octets D8 2C 22 5C 23 7D par C9 2C 22 5C 23 7D
(Diégo PRADOS)

CPC

Après avoir lancé ce petit programme tape :

```
POKE 816,80:POKE 817,1:LOAD
1 REM Listing COMMODORE pour DEFLEKTOR
10 FOR I=80 TO 101:READ A:POKE I+256,A-5:NEXT
20 POKE 53280,0:POKE 53281,0:POKE 646,7:POKE 631,13
30 POKE 198,1:NEW
40 DATA 37,170,249,174,99,146,209,7,174,6,146
50 DATA 210,7,101,174,255,146,132,51,81,10,13
```

● Pour changer de tableau il te suffit d'appuyer
- Sur '+' pour aller au tableau suivant.
- Sur '-' pour revenir au tableau précédent.

● Pour avoir:
-Le choix du niveau:POKE 1189Ø,Nb
(Nb est entre 1 et 6Ø)POKE 14Ø2Ø,44
-Les vies infinies:POKE 119Ø3,255
SYS 2Ø53

C64

● Pour avoir 2 vies en plus :
éditer le fichier de démarrage puis remplacer 5433FCØØØ3 par 5433FCØØØ5. (BALANTZIAN Olivier)

ST

● Contact automatique : POKE 34256,195
Vies infinies : POKE 34473,Ø
Energie infinie : POKE 42577,Ø
Bloquer la surchauffe : POKE 42735,Ø

SPECTRUM

DRUID II

```
1 REM Energie infinie pour DRUID II
10 FOR I=65024 TO 65031:READ A:POKE I,A-5:NEXT
20 LOAD""CODE
30 POKE 64058,254:RAMDOMIZE USR 64000
40 DATA 67,63,55,65,122,200,5,116
```

SPECTRUM

• Pour avoir de l'énergie infinie : POKE 3ØØ12,58

```
10 REM Energie infinie pour DRUID II version Cassette
15 REM de Patrick FUNARO
20 MEMORY &3000
30 FOR I=&BF00 TO &BF4C
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT
60 IF B<>7172 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 LOAD"ENLIGHT1":CALL &BF20
80 DATA 197,229,245,6,246,237,120
90 DATA 254,0,40,6,241,225
100 DATA 193,195,0,0,243,42
110 DATA 15,191,34,57,0,33
120 DATA 52,191,34,153,1,24
130 DATA 235,205,76,63,42,57
140 DATA 0,34,15,191,243,33
150 DATA 0,191,34,57,0,251
160 DATA 195,0,62,175,50,29
170 DATA 30,50,36,30,50,32
180 DATA 31,50,33,31,50,73
190 DATA 33,50,164,61,50,165
200 DATA 61,195,136,19
```

CPC

DRUID

CPC

● 1)Aller en piste Ø6 et secteur Ø3 à l'adresse Ø1C5 on met 3A à la place du 32 et à l'adresse Ø39D on met un autre 3A à la place du 32. 2)On va en secteur Ø4 piste Ø6 et en adresse Ø2A4 on met un 3A à la place du 32 trouvé. 3)En piste Ø6, on va en secteur Ø5 et en adresse Ø1C2 où l'on met un 3a au lieu du 32. 4)En piste Ø8 et secteur Ø2 à l'adresse Ø221, on met un 3A à la place du 32.(Gilles DEDIEU)

● Energie infinie :
POKE &2CØ1,Ø:POKE &21Ø1,&C3

```
1 'Cles, golems, chaos, tirs infinis et invulnérabilité
2 'sur DRUID version Disquette
10 ON ERROR GOTO 80
20 LOAD"DRUID.PRG"
30 MEMORY &1388-1
40 LOAD"DRUID.PRG"
50 POKE &2649,0:POKE &288A,0
60 POKE &28E1,0:POKE &2C01,0
70 POKE &30EE,0:CALL &1E3E
80 GOTO 30
```

DEATH WISH III

C64

```
1 REM Vies et munitions infinies,résistance aux coups
2 REM sur DEATH WISH III
1Ø B=Ø:FOR I=272 TO 315:READ A:POKE I,A-5
2Ø B=B+A:NEXT:POKE 294,44:POKE 297,44
3Ø POKE 3Ø2,44:POKE 3Ø7,44:POKE 816,16:POKE 817,1
4Ø IF B=4941 THEN LOAD
5Ø PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø DATA 37,17Ø,249,167,41,165,6,147,153,9,147
7Ø DATA 172,1Ø,145,154,9,145,173,1Ø,1Ø1,174,194
8Ø DATA 146,99,87,146,254,89,174,17Ø,146,61,92
9Ø DATA 174,49,146,45,92,81,5,69,75,91,72
```

● Pour avoir des munitions infinies :
POKE 21Ø86,234
POKE 21Ø87,234
POKE 21Ø88,234
POKE 21753,234
POKE 21754,234
POKE 21755,234

Pour avoir des vies infinies :
POKE 22523,234
POKE 22524,234
POKE 22525,234
POKE 2254Ø,234
POKE 22541,234
POKE 22542,234
(Philippe RISCHEBE)

SPECTRUM

● Pour avoir des munitions infinies :
POKE 38678,183
Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 39353,183
POKE 433Ø1,183
(DA SILVA GOMES).

MSX

● Tirs infinis :
POKE &H9C79,Ø
POKE &H9C7A,&HC3
POKE &H9F1A,Ø
POKE &H9F1B,Ø
Invulnérabilité aux coups :
POKE &HA11D,Ø
Invulnérabilité aux tirs :
POKE &HA872,Ø
POKE &HA88Ø,Ø
POKE &HAD83,Ø
POKE &HA87A,Ø
POKE &HAD7D,Ø

CPC

```
1Ø ' DEATH WISH III
2Ø ' AMSTRAD K7 de Patrick FUNARO
3Ø ' MUNITIONS INFINIES
4Ø FOR I=&32Ø TO &338
5Ø READ J$:J=VAL("&"+J$):POKE I,J
6Ø NEXT
7Ø MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4ØØØ:POKE &4ØØ5,&2E
8Ø MODE 1
9Ø CALL &32Ø
1ØØ DATA 21,ØØ,4Ø,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ,C3,ØØ
11Ø DATA Ø1,3E,A6,32,8E,21,32,34,24,C3,84,Ø3,ØØ
```

● Pour avoir des armes infinies :
POKE &218E,&A7
POKE &2437,&A7
(Patrice MAUBERT)

● Pour avoir des armes infinies, rechercher les octets 21 42 2A 19 35 (2 fois) et remplacez-les par 21 42 2A 19 A7
(Patrice MAUBERT)

DARK SIDE

CPC

● Pour avoir : Boucliers, fuel et temps infinis.
Ainsi que l'arrêt de la regénération d'ECD.
POKE &6F7B,A7
POKE &6EØA,A7
POKE &658Ø,18
POKE &6581,1B
POKE &6E2Ø,ØØ
POKE &6E3E,ØØ
POKE &7A19,ØØ
POKE &7A1A,ØØ

```
1Ø REM Tout à l'infini pour
2Ø REM DARK SIDE version DK
3Ø MEMORY &3FFF:LOAD"DARK",&4ØØØ
4Ø FOR I=&BE8Ø TO &BEAC
5Ø READ A:POKE I,A
6Ø B=B+A:NEXT I
7Ø IF B<>3464 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø CALL &BE8Ø
9Ø DATA 62,2Ø1,5Ø,11,64,2Ø5,Ø,64
1ØØ DATA 175,5Ø,129,Ø,2Ø5,81,Ø
11Ø DATA 62,167,5Ø,123,111,5Ø,1Ø
12Ø DATA 11Ø,33,24,27,34,128,1Ø1
13Ø DATA 175,5Ø,45,11Ø,5Ø,62,11Ø
14Ø DATA 33,Ø,Ø,34,25,122,195
15Ø DATA 98,28
```

DEEP STRIKE

CPC

```
1Ø REM Vies infinies pour
2Ø REM DEEP STRIKE K7 de Patrick FUNARO
3Ø BORDER Ø:INK Ø,18
4Ø INK 1,26:INK 2,6
5Ø INK 3,2:MODE 1
6Ø OPENOUT "JOY":MEMORY 999
7Ø OUT &BCØØ,1
8Ø OUT &BDØØ,32
9Ø OUT &BCØØ,2
1ØØ OUT &BDØØ,42
11Ø OUT &BCØØ,6
12Ø OUT &BDØØ,24
13Ø FOR I=&BEØØ TO &BE23
14Ø READ A:POKE I,A
15Ø B=B+A:NEXT I
16Ø IF B<>3358 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
17Ø CALL &BEØØ
18Ø DATA 33,Ø,134,17,1ØØ,Ø,62,22
19Ø DATA 2Ø5,161,188,33,2Ø,19Ø,34
2ØØ DATA 71,134,195,Ø,134,62,2Ø1
21Ø DATA 5Ø,224,87,5Ø,119,87,175
22Ø DATA 5Ø,41,87,2Ø5,152,35,Ø
```

```
1Ø REM Invulnérabilité pour DEEP STRIKE
2Ø REM Version Disquette
3Ø MODE 1:MEMORY 5ØØØ:LOAD"DOPIC":BORDER Ø
4Ø INK Ø,18:INK 1,26:INK 2,6:INK 3,2
5Ø OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,32:OUT &BCØØ,2
6Ø OUT &BDØØ,42:OUT &BCØØ,6:OUT &BDØØ,24
7Ø CALL 32768:LOAD"FRAME",&9EØØ:LOAD"DEEP.BIN"
8Ø LOAD"TABLES",&C7Ø:LOAD"HILLS",&CEØØ:LOAD"MOVED"
9Ø LOAD "GRAPHICS",&D6ØØ:POKE &57EØ,2Ø1:POKE &5777,2Ø1
1ØØ POKE &5729,Ø:POKE &5BDF,3:POKE &7Ø55,Ø:CALL &86ØØ
```

DRILLER

AMIGA

● Pour avoir des SHIELDS illimités, prendre un éditeur de mémoire et faire : L DRILLER/DRILLER 3ØØØØ Mettre ØØØØØØØØ4E714E71 en 326AC Pour avoir de l'énergie illimitée, faire : Mettre ØØØØ en 391F8 Mettre ØØØØ en 39436 Mettre ØØØØØØØØ4E714E71 en 32ØC2 Pour avoir du temps illimité, faire: Mettre 4E71 en 32ØA6 Mettre 4E71 en 32ØB4 Puis faire : S DRILLER/DRILLER 3ØØØØ 6ØDA4

CPC

```
1 'Energie, bouclier et temps infinis
2 'sur DRILLER version Disquette
1Ø MODE 1:B=Ø:FOR I=&8Ø TO &B6:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
2Ø IF B<>4784 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
3Ø PRINT"INSERER DRILLER ET PRESSEZ UNE TOUCHE"
4Ø CALL &BB18:CALL &8Ø
5Ø DATA 33,181,Ø,2Ø5,212,188,121,34,1ØØ,Ø,5Ø,1Ø2,Ø,33
6Ø DATA Ø,1,93,85,14,65,223,1ØØ,Ø,33,16Ø,Ø,34,61,2,195
7Ø DATA Ø,1,175,111,1Ø3,5Ø,55,1Ø3,5Ø,85,1Ø3,34,243,1Ø7
8Ø DATA 34,134,1Ø9,5Ø,176,1Ø4,195,159,72,132,74
```

DOMINATOR

CPC

```
10 REM Vies infinies et choix du level
15 REM sur DOMINATOR version Disk
20 REM (C)Joystick Hebdo par P. Maubert
30 MEMORY &A000:MODE 1
40 FOR N=&A0DA TO &A269:READ A$
50 A=VAL("&"+A$):SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>41909 THEN PRINT"ERREUR!!!":END
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-4) ";L
75 POKE &A0EA,L-1:PRINT
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...
85 PRINT"ET UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A0DA
100 DATA 1E,00,53,DF,F5,A0,F3,3E,02,21,00
110 DATA 02,CD,F8,A0,3E,00,32,7C,12,AF,32
120 DATA 33,07,C3,00,05,63,C7,07,4F,DD,21
130 DATA 62,A2,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD
140 DATA 23,DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,01,DD
150 DATA 5E,02,DD,46,03,3E,19,93,B8,38,07
160 DATA 7B,80,3D,4F,C3,3C,A1,0E,18,C5,F5
170 DATA E5,D5,CD,3C,A1,D1,E1,F1,C1,5F,78
180 DATA 93,47,7C,83,67,1E,01,14,18,DA,3E
190 DATA 4C,32,3E,A2,3E,06,32,43,A2,79,1D
200 DATA 93,32,E4,A1,7B,32,CF,A1,1E,23,4B
210 DATA C3,57,A1,59,7A,32,37,A2,32,40,A2
220 DATA 22,85,A1,7B,32,42,A2,79,32,44,A2
230 DATA 11,3A,A2,CD,9F,A1,3A,59,A2,B7,20
240 DATA F4,11,34,A2,CD,89,A1,11,3A,A2,CD
250 DATA 9F,A1,11,3D,A2,21,62,A2,18,1E,CD
260 DATA 9A,A1,11,38,A2,CD,9F,A1,21,59,A2
270 DATA CB,6E,28,F3,C9,01,27,A2,18,0B,01
280 DATA 0F,A2,21,59,A2,18,03,01,D8,A1,ED
290 DATA 43,D1,A1,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB
300 DATA F5,ED,78,87,30,FB,FA,B7,A1,F1,0C
310 DATA ED,79,06,08,10,FE,C1,10,E6,01,7E
320 DATA FB,11,00,00,C3,D8,A1,0C,ED,78,0D
330 DATA 1B,ED,78,F2,D8,A1,7A,B3,C2,D3,A1
340 DATA 11,00,00,0C,ED,78,77,0D,23,1B,7A
350 DATA B3,CA,02,A2,ED,78,F2,F1,A1,E6,20
360 DATA C2,E5,A1,C3,0C,A2,0C,ED,78,0D,ED
370 DATA 78,F2,02,A2,E6,20,C2,FE,A1,21,59
380 DATA A2,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77
390 DATA 0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10
400 DATA 20,E9,C9,ED,78,F2,27,A2,C9,44,49
410 DATA 53,C3,43,50,CD,03,0F,00,00,01,08
420 DATA 02,4A,00,09,4C,00,00,00,49,02,49
430 DATA 2A,FF,00,06,06,06,06,06,06,06,06
440 DATA 06,06,06,06,06,06,06,00,A1,40,80
450 DATA 00,00,00,49,02,00,00,01,03,01,40
460 DATA 02,05,11,8C
```

```
10 REM DOMINATOR
20 REM AMSTRAD K7
30 REM Vies infinies de Patrick FUNARO
40 MEMORY &5000
50 FOR I=&BE00 TO &BE31
60 READ A:POKE I,A:B=B+A
70 NEXT
80 IF B<>5040 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
90 LOAD"DOM":CALL &BE00
100 DATA 33,22,189,54,195
101 DATA 35,54,14,35,54
102 DATA 190,195,158,154
103 DATA 33,23,190,34
104 DATA 78,166,195,8,166
105 DATA 221,33,184,168,17
106 DATA 171,0,205,71,168
107 DATA 33,42,190,34,97
108 DATA 169,195,226,168
109 DATA 62,0,50,54,7,195
110 DATA 0,5,0,0,0,0,0,0,0
```

● Pour avoir des vies infinies :
POKE &0733,0
(Patrice MAUBERT)

AMIGA

```
10 REM DOMINATOR AMIGA POUR JOYSTICK HEBDO
20 REM VIES INFINIES PAR DE MANNET
30 FOR I=192 TO 415:READ A$:A=VAL("&h"+A$)
40 POKEW I,A:NEXT
50 PRINT "INSEREZ DOMINATOR DANS LE DRIVE 0."
60 PRINT "APPUYEZ SUR 'RETURN'.":INPUT A$
70 CALL 266
80 DATA 33FC,4E75,0000,40C4,33FC,0008,0000,5EAE
81 DATA 4EF9,0000,03D2,23FC,0000,00C0,0000,03E0
82 DATA 323C,0007,303C,FFFF,33C0,00DF,F180,51C8
83 DATA FFF8,51C9,FFF0,4EF9,0000,0200,33FC,00D6
84 DATA 0006,0040,4EF9,0006,0000,43FA,006A,7000
85 DATA 2C79,0000,0004,4EAE,FDD8,4A80,6700,007E
86 DATA 47FA,004E,2680,4BFA,0066,220D,243C,0000
87 DATA 03ED,2C53,4EAE,FFE2,4A80,6700,005C,49FA
88 DATA 004A,2880,2200,243C,0003,FFE0,263C,0000
89 DATA 5DC0,2C53,4EAE,FFD6,2214,2C53,4EAE,FFDC
90 DATA 23FC,0000,00FC,0004,05DC,4EF9,0004,0000
91 DATA 0000,0000,0000,646F,732E,6C69,6272,6172
92 DATA 7900,0000,0000,0000,0000,0000,0000,6466
93 DATA 303A,646F,6D69,6E61,746F,7200,4E75,0000
```

C64

```
10 REM DOMINATOR COMMODORE VIES INFINIES
20 REM POUR JOYSTICK HEBDO PAR LUCAS
30 FOR I=33312 TO 33168 STEP -1:READ A:POKE I,A:NEXT
40 POKE 157,128:SYS 33199
50 DATA 190,191,173,182,93,181,93,169,128,93,130,189
51 DATA 187,131,129,190,8,13,76,11,60,141,146,169,11
52 DATA 58,141,125,169,246,208,152,136,49,255,153,129
53 DATA 143,185,246,208,138,202,121,250,157,130,14,189
54 DATA 33,160,18,162,13,43,141,114,169,13,42,141,93
55 DATA 169,13,41,141,17,169,0,22,108,3,240,13,201,22
56 DATA 165,129,210,80,77,72,96,3,191,32,176,215,141
57 DATA 129,169,176,214,141,208,169,245,108,32,3,179
58 DATA 141,233,169,3,178,141,62,169,247,44,32,61,141
59 DATA 125,240,89,200,208,248,244,85,168,17,170,141
60 DATA 151,146,66,192,114,72,224,84,255,85,170,208
61 DATA 85,168,208,248,244
```

● Pour avoir les vies infinies :
POKE 2215,234
POKE 2216,234
Pour avoir la super vitesse: POKE 4499,2
Pour lancer le jeu: SYS 2117
Faites un Reset puis: SYS 2117 (LUCAS)

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier .IMG et rechercher les octets: 53 79 ØØ ØØ 5A D6
et les remplacer par : 4E 71 4E 71 4E 71.
(SEB)

ST

DEEP

CPC

```
10 REM Vies et bombes infinies sur THE DEEP version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9000:MODE 1:BORDER 0:L=120
40 FOR N=&9340 TO &95E0:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+1
50 IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 80
60 IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
70 S=0:B=0:N=N-1:L=L+10
80 NEXT:FOR N=0 TO 15:READ A$:INK N,VAL("&"+A$):NEXT
90 OUT &FA7E,1:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
100 PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE...":CALL &BB06
110 OUT &BC00,1:OUT &BD00,32:OUT &BC00,2:OUT &BD00,42
120 INK 1,6:MODE 0:OUT &BC00,6:OUT &BD00,24:CALL &9340
130 DATA F3,DD,21,B1,95,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,EE
140 DATA 9E,95,5D,CD,75,94,21,98,95,35,CA,FB,93,DD,7E,00,A4
150 DATA 32,E7,93,DD,23,DD,7E,00,32,D2,93,DD,23,DD,7E,00,01
160 DATA 32,D9,93,32,EA,93,DD,23,DD,23,DD,23,CD,01,95,22,D9
170 DATA 90,95,ED,43,8E,95,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,AE
180 DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,5E
190 DATA 10,F9,22,93,95,43,E1,78,32,92,95,B7,28,07,C5,CD,C7
200 DATA 0C,94,C1,10,F9,ED,5B,93,95,7A,B3,28,0D,ED,53,95,19
210 DATA 95,CD,0C,94,21,FF,FF,22,95,95,2A,90,95,ED,5B,8E,9A
220 DATA 95,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,22
230 DATA 7A,B3,20,F3,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F
240 DATA 1B,7A,B3,20,F3,CD,35,95,C3,56,93,3E,A7,32,79,5C,91
250 DATA 32,90,61,32,2F,6F,32,05,59,C3,36,A3,3A,9F,95,C6,59
260 DATA C1,4F,3A,9E,95,47,CD,38,94,D2,4C,93,3A,9F,95,3C,BF
270 DATA 32,9F,95,FE,0A,C0,E5,AF,32,9F,95,3A,9E,95,3C,32,0B
280 DATA 9E,95,5F,CD,75,94,E1,C9,D5,E5,79,32,AC,95,32,AE,A1
290 DATA 95,78,32,AA,95,01,7E,FB,21,A8,95,1E,09,CD,95,94,7A
300 DATA E1,ED,5B,95,95,CD,B5,94,E5,CD,CF,94,E1,D1,3A,A1,16
310 DATA 95,FE,40,20,0E,3A,A2,95,FE,80,20,07,3A,A3,95,B7,47
320 DATA C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,0F,CD,EA,94,AF,CD,EA,B1
330 DATA 94,7B,CD,EA,94,3E,08,CD,EA,94,CD,CF,94,3A,A1,95,94
340 DATA E6,20,28,F1,C9,7E,CD,EA,94,23,1D,20,F8,C9,0C,7E,64
350 DATA ED,79,0D,23,ED,78,F2,A4,94,E6,20,20,F1,C9,0C,ED,07
360 DATA 78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,B5,94,E6,20,C8,7A,B3,20,FC
370 DATA ED,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,C5,94,E6,20,20,F3,C9,21,27
380 DATA A1,95,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,ED
390 DATA 3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,96
400 DATA FB,87,30,00,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,B5
410 DATA C9,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,89
420 DATA DD,46,00,DD,23,E5,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,9D
430 DATA 22,89,95,E1,DD,7E,00,32,8B,95,DD,23,DD,7E,00,32,62
440 DATA 8C,95,DD,23,C9,3A,8C,95,B7,28,2A,2A,90,95,E5,ED,77
450 DATA 5B,8E,95,D5,19,ED,5B,89,95,A7,ED,52,22,87,95,E5,E3
460 DATA D1,C1,E1,3A,8B,95,CD,66,95,2A,89,95,22,8E,95,2A,54
470 DATA 87,95,22,90,95,C9,F3,32,6C,95,7E,FE,00,28,09,12,18
480 DATA 13,23,0B,78,B1,20,F3,C9,0B,0B,C5,23,7E,47,23,7E,AF
490 DATA 12,13,10,FC,C1,18,EA,00,00,00,00,00,00,03,00,00,F9
500 DATA 00,00,00,00,00,FF,FF,00,04,02,03,04,05,06,00,00,18
510 DATA 01,40,80,00,30,50,7C,01,4C,00,30,00,7C,02,7C,14,4B
520 DATA FF,02,09,FE,52,E4,ED,12,4A,D5,B6,2A,00,40,25,01,A8
530 DATA 5C,9E,42,54,B1,E8,03,58,78,58,78,25,00,17,B8,81,47
540 DATA 5A,B3,43,A3,A2,03,B2,03,15,01,00,00,00,00,00,00,66
550 DATA 00,00,1A,08,12,14,18,1A,02,06,13,16,0C,0A,0D,18,0E
```

Deux versions du jeu 'THE DEEP' sont sorties sur le marché, qui diffèrent à quelques octets près. Si le listing AMSTRAD Disk ci-dessus ne fonctionne pas sur votre version, remplacez les lignes suivantes :

```
520 DATA FF,02,09,48,8C,B2,ED,12,4A,D5,B6,2A,00,40,25,01,F9
530 DATA CF,08,8D,54,B1,E8,03,58,78,58,78,25,00,63,97,29,42
540 DATA 43,B3,43,A3,A2,03,B2,03,04,01,00,00,00,00,00,00,3E
```

Vies infinies : rechercher les octets 3A A6 83 3D 32 et les remplacer par 3A A6 83 ØØ 32
POKE &838C,Ø et rechercher 3A A6 83 3D 32 et les remplacer par : 3A A6 83 ØØ 32
POKE &88A3,Ø
et rechercher les octets 3A A6 83 3D CA et les remplacer par : 3A A6 83 A7 CA
POKE &9642,A7
Bombes infinies : rechercher les octets BØ 83 A7 C8 3D et les remplacer par BØ 83 A7 C8 ØØ
POKE &8Ø18,Ø (Patrice MAUBERT)

```
10 REM THE DEEP COMMODORE K7
20 REM TOUT A L'INFINI PAR LUCAS
30 REM POUR JOYSTICK HEBDO
40 POKE 53281,1:PRINT CHR$(147)
50 FOR I=272 TO 315:READ A:POKE I,A:NEXT
60 PRINT "INSEREZ LA CASSETTE DE THE DEEP"
70 PRINT "PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE."
80 POKE 53280,PEEK(162):GET A$:IF A$=""THEN80
90 POKE 816,16:POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,24,141,208,8,169,57
101 DATA 141,209,8,76,16,8,169,173,141,107,35
102 DATA 141,25,36,141,85,29,141,142,56,169,96
103 DATA 141,61,35,141,221,35,76,23,15,74,68,83
```

Pour avoir les vies infinies:
POKE 8985,12
POKE 9Ø67,12
POKE 75Ø9,12
POKE 14478,12
POKE 16Ø36,7
POKE 16Ø4Ø,12
SYS 16Ø2Ø
SYS 2Ø64 (LUCASSE)

C64

Une fois vos personnages créés, (avec un multifacè pour faire plaisir à ceux (et celles) qui en ont un): vous bloquez le jeu, recherchez le nom du premier (dans l'exemple j'ai pris IAIDO RUYITO CHIBURI mais ça marche avec tous) en général vous allez le trouver vers hex 2elb2, dec 18885Ø, passer sous TOOL mettez-vous en mode hexadécimal et...
valeurs de départ pour iaido:
73 65 73 68 79 Ø Ø Ø 82 85 89 73 84 79 32 67
72 73 66 85 82 73 Ø Ø :ces valeurs sont celles du nom du personnage, les modifier, suffit à changer le nom du joueur
Ø Ø Ø Ø réservé
2 2 1 2 position du joueur (en haut à droite)
255 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 255 255 255 2553 16 Ø Ø réservés
Ø 4Ø Ø 4Ø niveau de HEALTH / puissance maximum de HEALTH si vous mettez 3 2ØØ 3 2ØØ à la place, vous obtenez la puissance maximum 999/999 (ou presque)
2 138 2 138 même chose pour la STAMINA mais mettez 38 Ø 38 Ø pour le maximum
Ø 11 Ø 11 cette fois ci pour la MANA mais 3 2ØØ 3 2ØØ pour le maxi. (ou presque dans les trois cas, enfin on est pas à deux trois points. près)
Ø Ø réservés
6 6 6 6 comme tout à l'heure mais pour la nourriture et l'eau (ce n'est pas la peine de modifier ça, à moins que vous ne soyez mort de faim).

```
1Ø REM Tout à l'infini pour THE DEEP K7 de Patrick FUNARO
2Ø MEMORY &3FFF
3Ø FOR I=&9Ø8B TO &9Ø8B+3Ø
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø FOR I=&917C TO &917C+35Ø
7Ø READ A:POKE I,A
8Ø B=B+A:NEXT I
85 IF B<>41158 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
9Ø POKE &92C3,Ø:POKE &92CE,Ø:POKE &92D3,Ø
1ØØ MODE 1:CALL &BD37:LOAD"!",&4ØØØ
11Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR I=Ø TO 15
12Ø READ A:INK I,A:NEXT I
13Ø FOR I=1 TO 5:READ A,B:OUT &BCØØ,A:OUT BDØØ,B:NEXT I
14Ø POKE &9442,&4C:S=SIN(1Ø):CALL &917C
15Ø DATA Ø,Ø,14,Ø,145,144,45,252,48,255,48,255,48,255,24,Ø,Ø
16Ø DATA 91,Ø,Ø,17Ø,146,2Ø8,112,Ø,Ø,Ø,64,Ø,Ø,243,221,33
17Ø DATA 251,142,33,Ø,192,6,2ØØ,221,117,Ø,221,35,221,116,Ø,221
18Ø DATA 35,124,198,8,1Ø3,48,4,17,8Ø,192,25,16,234,49,251,142
19Ø DATA 62,16,6,246,237,121,38,5Ø,6,156,62,22,2Ø5,121,146,48
2ØØ DATA 245,62,198,184,48,24Ø,37,32,239,6,2Ø1,2Ø5,125,146,48,23Ø
21Ø DATA 12Ø,254,212,48,244,2Ø5,125,146,48,22Ø,Ø,221,33,165,144,17
22Ø DATA 2,Ø,237,95,6,18,46,1,12Ø,6,215,2Ø5,121,146,21Ø,Ø
23Ø DATA Ø,62,231,184,2Ø3,21,62,Ø,Ø,62,21,21Ø,216,145,58,164
24Ø DATA 144,133,5Ø,164,144,1Ø1,58,66,148,17Ø,171,221,172,221,173,173
25Ø DATA 221,119,Ø,6,9,2Ø3,99,4Ø,13,58,66,148,198,36,131,146
26Ø DATA 5Ø,66,148,5,5,5,58,66,148,198,64,5Ø,66,148,221,35
27Ø DATA 27,122,179,194,213,145,195,58,146,17,1Ø3,146,237,83,38,146
28Ø DATA 129,6,1,2Ø9,122,179,2ØØ,221,225,24,155,42,165,144,17,64
29Ø DATA 48,237,82,194,Ø,Ø,33,85,146,34,38,146,221,225,17,8Ø
3ØØ DATA Ø,6,1,195,213,145,2Ø9,122,179,2Ø2,4Ø,146,213,221,225,19
31Ø DATA 17,8Ø,Ø,6,3,195,213,145,2Ø9,122,179,2ØØ,221,225,33,121
32Ø DATA 147,Ø,Ø,Ø,35,6,3,195,213,145,2Ø5,141,146,2Ø8,195,128
33Ø DATA 146,123,23Ø,7,2Ø2,134,146,62,Ø,195,139,146,62,19,61,32
34Ø DATA 253,167,4,2ØØ,62,245,219,255,31,2ØØ,169,23Ø,64,4Ø,243,121
35Ø DATA 47,79,62,Ø,Ø,Ø,195,168,146,55,2Ø1,124,33,163,144,134
36Ø DATA 35,19Ø,194,Ø,Ø,1,Ø,246,237,73,1,14Ø,127,217,225,49
37Ø DATA 248,191,243,62,61,5Ø,121,92,5Ø,144,97,5Ø,47,111,62,61
38Ø DATA 5Ø,Ø,6,8,18,2Ø,24,26,2,6,19,22,12,1Ø,13,24,14
39Ø DATA 1,32,2,42,6,24,12,48,13,Ø
```

CPC

DUNGEON MASTER

ST

4Ø 4Ø 1Ø 43 43 3Ø 55 55 3Ø 4Ø 4Ø 3Ø 35 35 3Ø 45 45 3Ø 5Ø 5Ø 3Ø ce sont les niveaux de: force, dext, sag, vita, a/m, a/f ils se décomposent comme suit: force de retrait (attention mettez la puissance maxi.), 1Ø inutile., 3Ø/3Ø puissance maxi., inutile., idem ..... pour avoir le maxi. mettez: 2ØØ 2ØØ 1Ø 2ØØ 2ØØ 3Ø 2ØØ 2ØØ tout ceci est très bien mais ne vous donne pas les niveaux donc : Ø Ø Ø Ø Ø inutile.

7 2Ø8 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø 4 226 Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø les niveaux sont assez spéciaux essayez plusieurs nombres comme 2, 4, 8, 16, 32, 64 etc... pour être un archmaster (le niveau maxi.) faites: 128 1 1 Ø Ø Ø 128 1 1 Ø Ø Ø 128 1 1 Ø Ø Ø 128 1 1 Ø Ø Ø (les valeurs de départ ne sont peut être pas toutes celles-ci mais c'est sans importance).

Ensuite vient tout une sorte de données à ne pas modifier puis vous trouverez une série de 255 255 148 6 255 255 etc..., ce sont les objets, attention ne mettez pas de coffre (les adresses mémoire n'étant pas préparées vous risqueriez un plantage), sinon vous pouvez essayer différentes valeurs tel que 88 1Ø8, 2Ø 86, 24 11Ø etc... (si vous les mettez au hasard il se peut que vous plantiez tout)

Puis vient le poids (si vous dépassez les 1ØØ Kg il faut revenir un peu avant (2 ou 3 chiffres) attention si vous avez ajouté un objet pensez à corriger le poids sinon vous risquez d'avoir des surprises si vous le posez).

Après ce sont les données de la photo du personnage jusqu'au prochain guerrier, recommencez comme ça pour les quatres et voilà, vous pouvez allez jeter une boule de feux puissance maxi, sur la petite momie du premier niveau (le pied).

(Francis NIVELLE).

```
1Ø REM Energie infinie par Jonathan FOURNIER
2Ø OPTION BASE 1: DIM A(512): CHEAT=VARPTR(A(1)
3Ø DEF SEG=Ø : REM ne pas utiliser avec le nouveau basic
4Ø BLOAD "A:START.PRG",CHEAT
5Ø FOR N=1 TO S: READ B: POKE CHEAT +B,&H4E71
55 POKE CHEAT + B+Z,&H4E41: NEXT N
6Ø FOR N=&H26Ø TO &H26E STEP 2:READ B
65 POKE CHEAT+N,B:NEXT N
7Ø BSAVE "A:START PRG", CHEAT,77Ø
8Ø DATA &H93CØ, &HØØD8, &HØØFC, &HØ118, &HØ154, &H93CØ
9Ø DATA &H337C, &H4E71, &H433B, &H337C, &HBØ6B, &H48D9
1ØØ DATA &H4E92
```

● Un petit truc sympa, lorsque vous arrivez au dernier niveau en prenant la gem, retournez vous et lancez-la, sans vous déplacer avec, jusqu'au milieu de la salle ainsi vous pourrez tranquillement aller à tous les niveaux sans que vous soyez bloqué aux deux derniers niveaux.

(Franck CHANCEREL).

DOUBLE DETENTE

```
10 REM Energie infinie sur DOUBLE DETENTE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &A000:MODE 1
40 FOR N=&A0DC TO &A26D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>41666 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...et une touche"
80 CALL &BB06:CLS:CALL &A0DC
90 DATA 1E,00,53,DF,F5,A0,F3,3E,02,21,00,20,CD,F8,A0,AF
100 DATA 32,96,55,32,9D,55;C3,00,20,63,C7,07,4F,DD,21,66
110 DATA A2,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18
120 DATA F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03,3E,19,93,B8,38,07
130 DATA 7B,80,3D,4F,C3,3C,A1,0E,18,C5,F5,E5,D5,CD,3C,A1
140 DATA D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E,01,14,18,DA
150 DATA 3E,4C,32,3E,A2,3E,06,32,43,A2,79,1D,93,32,E4,A1
160 DATA 7B,32,CF,A1,1E,23,4B,C3,57,A1,59,7A,32,37,A2,32
170 DATA 40,A2,22,85,A1,7B,32,42,A2,79,32,44,A2,11,3A,A2
180 DATA CD,9F,A1,3A,5D,A2,B7,20,F4,11,34,A2,CD,89,A1,11
190 DATA 3A,A2,CD,9F,A1,11,3D,A2,21,00,C0,18,1E,CD,9A,A1
200 DATA 11,38,A2,CD,9F,A1,21,5D,A2,CB,6E,28,F3,C9,01,27
210 DATA A2,18,0B,01,0F,A2,21,5D,A2,18,03,01,D8,A1,ED,43
220 DATA D1,A1,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB
230 DATA FA,B7,A1,F1,0C,ED,79,06,08,10,FE,C1,10,E6,01,7E
240 DATA FB,11,00,00,C3,0F,A2,0C,ED,78,0D,1B,ED,78,F2,D8
250 DATA A1,7A,B3,C2,D3,A1;11,00,18,0C,ED,78,77,0D,23,1B
260 DATA 7A,B3,CA,02,A2,ED,78,F2,F1,A1,E6,20,C2,E5,A1,C3
270 DATA 0C,A2,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,02,A2,E6,20,C2,FE,A1
280 DATA 21,5D,A2,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E
290 DATA 05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,ED,78,F2,27,A2
300 DATA C9,44,49,53,C3,43,50,CD,03,0F,00,03,01,08,02,4A
310 DATA 00,09,4C,00,03,00,23,06,23,2A,FF,19,06,0F,03,00
320 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,19
330 DATA BF,20,03,00,00,00,45,02,00,00,01,03,01,40,02,05
340 DATA 11,3E,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

● Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &9F16,Ø
POKE &9F1D,Ø
(Patrice MAUBERT)

CPC

```
10 REM DOUBLE DETENTE AMSTRAD K7
20 REM Energie et Balles ininies de FUNARO
30 REM Pour JOYSTICK HEBDO.
40 MEMORY &5000
50 FOR I=&BE00 TO &BE36
60 READ A:POKE I,A:B=B+A
70 NEXT
80 IF B<>5793 THEN PRINT"ERREUR DATAS.":END
90 LOAD"REDHEAT":CALL &BE00
100 DATA 33,22,189,54,195,35
101 DATA 54,14,35,54,190,195
102 DATA 158,154,33,23,190,34
103 DATA 86,166,195,15,166,221
104 DATA 33,192,168,17,178,0
105 DATA 205,79,168,33,42,190
106 DATA 34,112,169,195,234,168
107 DATA 175,50,236,76,50,11
108 DATA 86,50,18,86,195,0,32
```

● Pour être invulnérable, prenez votre éditeur de secteur, recherchez les octets ØC 18 Ø5 3A 8C 8Ø D6 Ø8 et remplacez-les par ØØ 18 Ø5 3A 8C 8Ø D6 ØØ
Pour avoir des munitions infinies, remplacez les octets 3D 32 8D 8Ø 3A 89 8Ø par ØØ 32 8D 8Ø 3A 89 8Ø
Pour choisir une des quatre parties, remplacez les octets 3E Ø3 32 88 8Ø 3E ØØ par 3E Ø3 32 88 8Ø 3E (ØØ ou Ø1 ou Ø2 ou Ø3)
Pour choisir le nombre de munitions, remplacez les octets 3E ØC 32 8D 8Ø 21 3Ø par 3E (DE Ø A 255 EN HEXA) 32 8D 8Ø 21 3Ø (Diégo PRADOS)

• Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets : CD 52 8E 3E Ø5 32 88 et remplacer les par : CD 52 8E 3E ØØ 32 88
(Lionel CASSIER)

```
Rem Energie infinie pour READ HEAT
Rem DOUBLE DETENTE
Rem par Gabriel ZERBIB
Print "Insérez READ HEAT dans A:"
Print "Puis pressez une touche..."
For B=1 To 13
Read C
I%=Inp(2)
Next B
A$=String$(&h110,&hFF)+String$(&hF0,&hA)
A$=Varptr(A$)
Void Bios (4,1,L:A%,Dpeek(Bios(7,0)+10,0)
DATA 74,79,89,83,84,73,67,75,72,69,66,68,79
```

C64

ST

● Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 31Ø8,165
(LUCAS)

```
10 REM INVULNERABILITE POUR READ HEAT de LUCAS
20 FOR I=323 TO 376:READ B:A=B-10
25 C=C+A:POKE I,A:NEXT
30 IF C<> 5375 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
40 POKE 816,67:POKE 817,1:LOAD
50 DATA 42,175,254,179,42,172,99,170,
60 DATA 11,151,10,14,151,135,13,152,136,13
70 DATA 150,137,13,106,183,10,14,211
80 DATA 100,218,28,179,54,151,142,21,151,136
90 DATA 21,179,46,151,227,24,179,106
100 DATA 151,48,65,183,23,230,106,80,96,77
```

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 53 78 35 24 67 28 et les remplacer par : 4E 71 4E 71 4E 71.Puis rechercher : 3Ø 3A DØ 4C 53 ØØ 6A ØA et les remplacer par : 3Ø 3A DØ 4C 4E 71 6Ø ØA.Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher : 55 78 ØF AØ 6Ø ØØ ØB 92 et les remplacer par : 4E 71 4E 71 6Ø ØØ ØB 92.Puis rechercher : E2 F8 ØF AØ ØC 78 et les remplacer par : 4E 71 4E 71 ØC 78. (SEB)

ST

1)Tapez ce programme et faites le démarrez
2)Insérez le jeu DOUBLE DETENTE
4)Chargez le jeu

AMIGA

```
REM Double détente par NICOLAS DAMIENS
CLEAR,50000&
SCREEN 1,640,200,2,2
WINDOW 2, "DOUBLE DETENTE",(0,10)-(617,180),15,1
WINDOW OUTPUT 2
PRINT "Insérez votre disquette de jeu et tapez return"
INPUT a$
OPEN "df0:redheat" FOR INPUT AS 1
f$=INPUT$(LOF(1),1)
x=LEN(f$)
deb$=MID$(f$,1,3276)
vie$=CHR$(78)+CHR$(113)+CHR$(78)+CHR$(113)
fin$=MID$(f$,3283,x-3282)
f$=""
f$=deb$+vie$+fin$
CLOSE #1
ecrit:
OPEN "df0:redheat" FOR OUTPUT AS 1
PRINT #1,f$
CLOSE #1
WINDOW CLOSE 2
END.
```

CPC

DRILLER

● Chaque secteur est analysé en donnant les solutions des énigmes qui s'y trouvent, sa relation avec les autres secteurs et les positions de forage dans le secteur. Pour utiliser les coordonnées de forage, il faut simplement se placer à ces coordonnées, se tourner vers la direction indiquée et appuyer sur "D" pour positionner la foreuse.

```
10 REM Vies infinies pour DRILLER K7
20 MODE 1
30 FOR I=&BE00 TO &BE3D:READ A
40 POKE I,A:B=B+A:NEXT
50 IF B<>5841 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 CALL &BE21
70 DATA 33,45,173,54,195,35,54,14,35,54,190
80 DATA 195,0,172,196,20,172,251,62,0,50
90 DATA 176,104,50,85,103,50,244,107,50,135
100 DATA 109,201,33,0,64,17,0,8,62,22
110 DATA 205,161,188,33,127,65,54,143,33,204
120 DATA 65,54,179,33,44,66,54,249,195,5
130 DATA 64
```

Secteur 1: Amethyst

Si tu veux des points supplémentaires, tire sur les murs (en commençant par le haut sinon le mur sera détruit).
Pour te recharger en énergie, il faut que tu te hisses sur le plateau qui se trouve en haut du mât.

Dans le hangar:

D'abord, détruis les cristaux du bouclier qui se trouvent par terre, puis tire sur le cristal du bouclier principal pour les régénérer. Pour gagner des points supplémentaires, tire sur le support du cristal de l'énergie principale avant de tirer sur le cristal même.

Coordonnées de forage: 6400, 6050. Direction: NORD

Secteur 2: Lapis Lazuli

Tire sur les pyramides pour gagner des points et pour t'ouvrir un passage à travers le secteur.
Regarde au dessus du mur et tire sur le petit cube-interrupteur pour rendre le mur invisible. Une fois de l'autre côté du mur, tire encore une fois sur ce cube pour faire apparaître la porte de sortie du secteur.

Coordonnées de forage: 4096, 3746. Direction: NORD

Secteur 3: Emerald

Cette fois, tu as affaire aux gardiens des portes. Pour échapper à leur vigilance, tu as intérêt à raser les murs extérieurs, sinon tu peux aussi te mettre hors de leur portée en traversant le secteur à la diagonale.

NOTE: Calcule bien ton avançée : la porte SUD est non seulement gardée mais elle est aussi protégée par un bloc impossible à contourner sans se faire remarquer.

Coordonnées de forage: 3746, 4096. Direction: EST

● Pour commencer où l'on veut :
Remplacer les X, Yet Z par les coordonnées voulues.
POKE 34658,X1
POKE 34659,X2
POKE 34660,Z1
POKE 34661,Z2
POKE 34662,Y1
POKE 34663,Y2

• Energie infinie :
POKE 48246,0
POKE 49422,0
POKE 49425,0

```
10 REM Energie et bouclier infini
20 REM pour DRILLER
30 CLEAR 32767
40 FOR I=65000 TO 65029
50 READ A
60 POKE I,(A-5)
70 NEXT I
80 LOAD""CODE 65088
90 POKE 65108,194
95 RAMDOMIZE USR 65000
100 DATA 210,69,259,38,254,258
110 DATA 22,105,260,6,18,5
120 DATA 181,200,51,260,180,55
130 DATA 123,193,55,22,198,55
140 DATA 131,196,200,169,156
```

SPECTRUM

Secteur 4: Malachite

Pour stopper les attaques, tire sur les yeux. Quant aux masochistes, ils peuvent toujours leur tirer sur le nez et ces derniers reprendront leurs assauts de plus belle.
Tire sur tous les gros blocs pour dégager le chemin, ce qui te permettra de forer et de gagner des points.

Dans le Komplex:

Tire à droite, tire à gauche, sur les assaillants, et le plus rapidement possible, afin d'éviter un dommage excessif au bouclier. Tire sur la large plaquette: quand tu seras arrivé dans le secteur GRAPHITE, actionner l'interrupteur aura pour effet d'éteindre le champ de force dans le secteur

TRACHITE.

Coordonnées de forage: 5952, 5026. Direction: NORD

Secteur 5: Ruby

Pour tourner au croisement des passages, il vaut mieux donner à ton véhicule un angle de virage à 90 degrés et avancer lentement en tournant après chaque mouvement jusqu'à alignement.
Si tu tires sur le surveillant, il ripostera. Un deuxième tir aura pour effet de stopper son attaque

Coordonnées de forage: 3746, 2550. Direction: EST

Secteur 6: Aquamarine

Pour entrer et trouver le jet, tire sur les portes du hangar le plus au nord.
Aligne ton véhicule sur la flèche dirigée vers l'ouest et sors à pied afin de te retrouver sans encombre sur les allées du secteur RUBY.

Coordonnées de forage: 5120, 2896. Direction: SUD

Secteur 7: Beryl

Tire sur les trois symboles qui apparaissent sur le mur nord pour les modifier. Pour ouvrir la porte nord, il te faudra en faire des triangles; la porte ouest, elle, s'ouvrira avec trois hexagones.
Si la porte disparaît, rendant ainsi la salle sans issues, tire sur n'importe quoi pour la visualiser.

Coordonnées de forage: 7104, 3512. Direction: NORD

Secteur 8: Topaze

Prend position sur la petite plateforme sur le côté est du mur et tire sur l'un des petits cubes pour actionner l'ascenseur et accéder au Komplex. Tire sur le garde pour le faire pivoter et le rendre inoffensif.

Dans le Komplex:

Tire plusieurs fois sur le haut de la banque de données EST afin de faire apparaître le cristal énergétique de façon permanente. Tu gagneras de l'énergie en tirant sur celui-ci.

Derrière la banque de données EST se trouve l'entrée d'un tunnel; traverse ce tunnel et sors de l'autre côté pour accéder au Komplex visible du secteur Amethyst.
Une fois dans le Komplex, tire sur les blocs d'est en ouest pour activer les transporteurs qui entourent l'équateur.

Coordonnées de forage: 3077, 1310. Direction: SUD

Secteur 9: Niccolite

Tire sur l'interrupteur. Ceci te permettra, avec l'activation simultanée des interrupteurs dans les secteurs Alabaster, Quartz et Opal, de pénétrer dans le côté clair. Pour traverser le champs de mines sans trop d'encombre, déplace-toi rapidement tout en restant très proche d'un des gros blocs.

Coordonnées de forage:Voir manuel p25 Direction: Idem.

● Pour avoir de l'énergie infinie, il faut avec vos grosses mains pleines de doigts, insérer le POKE &6D87,&6B dans le loader (juste avant la dernière instruction 'CALL').

DRILLER

CPC

● Solution de la 2eme partie

Secteur 10: Alabaster

Tire sur l'interrupteur du mur Sud. Ceci, en coordination avec les interrupteurs activés dans les secteurs Niccolite, Quartz et Opal, permet de pénétrer dans le côté clair.
Pour installer la foreuse au fond de la piscine, tire plusieurs fois sur l'eau, ce qui aura pour effet de l'évaporer. Pour descendre dans la piscine, après évaporation de l'eau, un escalier fera son apparition sur sa paroi Sud.
Coordonnées de forage: 4496, 4096. Direction: OUEST

Secteur 11: Opal

Tire sur l'interrupteur du mur Sud. Ceci, en coordination avec les interrupteurs activés dans les secteurs Niccolite, Quartz et Alabaster, permet de pénétrer dans le côté clair. Les coordonnées qui figurent sur le tableau d'affichage correspondent à la position de la foreuse. Elles diffèrent de celles qui apparaissent ci-dessous car la foreuse est située à l'avant du véhicule.
Coordonnées de forage: 7394, 7744. Direction: EST

Secteur 12: Quartz

Tire sur l'interrupteur du mur Sud. Ceci, en coordination avec les interrupteurs activés dans les secteurs Niccolite, Opal et Alabaster, permet de pénétrer dans le côté clair.
Au-dessus du garde apparaît un bloc soutenu grâce à un câble. Tire sur ce câble pour le sectionner et écraser le garde. Laisse-toi glisser le long du bloc pour passer de l'autre côté du mur.
Coordonnées de forage: 2768, 1792. Direction: OUEST

Secteur 13: Diamond-Le côté clair

Pour entrer dans ce secteur, il te faudra activer les interrupteurs dans les quatre secteurs environnants (Alabaster, Niccolite, Opal et Quartz). Quand tous les interrupteurs seront abaissés et quand les quatre lumières du mur Sud d'Opal auront disparu, traverse le côté du secteur pour pénétrer dans Diamond. Tire sur les gardes pour assurer ton entrée dans le tunnel. Une fois à l'intérieur, tire sur le cristal 25 fois avant d'y pénétrer. Le cristal disparaîtra ainsi que le bâtiment principal ne laissant que le tunnel. Cette opération est nécessaire pour le placement de la foreuse. Pénètre les Mega-cristaux pour gagner de l'énergie et acquérir des boucliers.
ATTENTION: Le pouvoir des cristaux est limité!!!
Coordonnées de forage: 4096, 3472. Direction: Face au mur du fond.

Secteur 14: Obsidian

Tire sur les attaquants postés en sentinelles afin de les neutraliser. Pour faire tomber la large plaque et boucher ainsi la crevasse, tu as le choix entre tirer sur cette plaque ou rentrer dedans. Tire sur les cristaux situés dans la crevasse pour gagner des points.
A l'intérieur de la hutte:
Pour y pénétrer, deux accès: soit l'évidente porte frontale, soit la porte arrière, dissimulée mais plus sûre. Attention, cette dernière n'est qu'une entrée! Tire sur les cristaux pour gagner des points.
Coordonnées de forage: 6656, 6306 Direction: NORD

Secteur 15: Basalt

Pour gagner un maximum de points, tire sur la tour, de haut en bas. Pénètre le fond du tunnel, situé à gauche de l'entrée du secteur, pour parvenir au tunnel caché au bout duquel se trouve un interrupteur
Pour placer la foreuse, contourne le grand bloc afin de découvrir la marche cachée permettant l'accès à la plate-forme.
Coordonnées de forage: 0930, 2240 Direction: OUEST

Secteur 16: Ochre

Pour le champs de force, actionne les interrupteurs dans les secteurs Graphite et Malachite. La neutralisation des gardes ne peut se faire qu'au prix d'un tir très précis.
Tire sur l'interrupteur pour le rendre opérationnel (cf Entrée du côté sombre).
Coordonnées de forage: 1808, 6720. Direction: OUEST

Secteur 17: Graphite

Pour traverser la rivière d'acide, dirige-toi vers l'est où tu trouveras un passage.
Rentre dans le petit cube pour éteindre le champ de force du secteur Ochre. Il faut aussi actionner l'interrupteur du secteur Malachite. Aligne les objets de forme bizarre comme s'ils étaient un viseur et tire sur le mur pour faire apparaitre l'interrupteur; tire sur celui-ci pour l'actionner . Pour détruire la plaquette flottante, il te faudra entrer en collision avec elle. Alors, tu pourras procéder à l'installation de la foreuse.
Coordonnées de forage: 1680, 6336 Direction: OUEST

Entrée du côté sombre
Pour entrer dans ce dernier secteur, il faut avoir actionné les interrupteurs dans les secteurs Basalt, Ochre et Graphite. Il faut aussi avoir mis en place les 17 autres foreuses d'où le 17 sur le mur dans le secteur Obsidian. Ces deux tâches accomplies, un interrupteur apparaîtra dans Obsidian, permettant la destruction de son mur nord, et ouvrant l'accès au côté sombre.

Secteur 18: Le côté sombre-Trachyte

Pour pénétrer le champ de force, il faut que tu t'y engages de plein front et que tu progresses ainsi à un angle de 45° face à ta droite. Avec le changement de la tonalité, remets-toi tout droit et progresse normalement. Une fois dans le champ de force, il faut te positionner de sorte que seuls soient visibles dans le carré les cristaux concentreurs de droite et de bas ainsi que le cristal principal central.
Enfin, tire sur le cristal concentreur du bas, ensuite sur le cristal principal central, puis sur le cristal concentreur de droite et finalement sur la terre pour détruire le générateur et permettre la mise en place de la foreuse.
Coordonnées de forage: 4496, 6912. Direction: Vers la gauche.

● Et pour les heureux possesseurs de MULTIFACE II, il faut appuyer sur le bouton de droite, et appuyer sur la touche 'T', et la touche'H' pour enclencher le mode héxadécimal. Maintenant, appuyez sur la barre d'espacement, taper '6D87' (ne pas utiliser le pavé numérique), et enfin tapez '6B', la touche 'ESC' et 'R'. Ouf c'était pas facile mais on est arrivé à poker ce jeu.

```
1 REM Bouclier et énergie infinis
2 REM sur DRILLER version Disquette         :
1Ø MEMORY &3FFF:LOAD"":POKE &417F,&8F:POKE &41CC,&B3
2Ø POKE &422B,&2:POKE &42CC,&F9
3Ø FOR I=&BE8Ø TO &BE1E:READ A:POKE I,A:NEXT:CALL &4ØØ5
4Ø  DATA  33,Ø,4,34,179,172,33,143,19Ø,34,46,173,195,Ø,172,175
5Ø  DATA  5Ø,176,1Ø4,5Ø,85,1Ø3,5Ø,244,1Ø7,5Ø,135,1Ø9,195,2Ø,172
```

ST

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-routine '88 (voir page précédente). Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme génère un fichier DRILLER+.PRG sur votre disquette.
Pour jouer:
1) Formatez une disquette puis créez un dossier AUTO dans lequel vous copiez DRILLER+.PRG Faire un RESET en insérant cette disquette.
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette DRILLER puis tapez une touche. Le jeu demarrera normalement.
Option : Bouclier et energie illimités

```
' de J.M.
Data ØØØ6,ØØØØ,A6F8,7A91,ØØØØ,AØAA
Data B736,ØØØ1,1FF4,EF36,ØØØ1,227E
Data 76B2,ØØØ1,3B2A,2517,ØØØ1,38A4
Data DFBD,6175,746F,5C78,2E7Ø,7267
Data ØØØØ,***
'
Open "o",#1;"DRILLER+.PRG"
Print #1;BS;
Close #1
'
End
```

DOUBLE DRAGON

SPECTRUM

```
1Ø REM Crédits et temps infinis
2Ø LOAD ""CODE
3Ø POKE 6Ø12Ø,Ø:POKE 6Ø121,25
4Ø POKE 61495,Ø
5Ø FOR I=64ØØØ TO 64Ø12
6Ø READ A:POKE I,A
7Ø NEXT I
8Ø LET A=USR 6ØØØØ
9Ø DATA 33,1Ø7,147,54,Ø,33,4Ø,185
1ØØ DATA 54,Ø,195,86,144
```

● Pour avoir les crédits infinis: POKE 37Ø5Ø,255

C64

```
Ø REM Vies infinies pour DOUBLE DRAGON de Mr PELE
1 FOR I=4ØØ TO 442:READ A$
2 L=ASC(LEFT$(A$,1)):L=L-55:IF L<5 THEN L=L+7
3 R=ASC(RIGHT$(A$,1)):R=R-55=IF R<5 THEN R=R+7
4 V=(L*16)+R:C=C+V:POKE I,V:NEXT
5 IF C<>4941 THEN PRINT "ERREUR":END
6 PRINT "SAUVEGARDER LE LISTING"
7 PRINT "TAPEZ SYS 4ØØ POUR COMMENCER"
1Ø DATA 2Ø,56,F5,A9,AØ,8D,E5,Ø4,A9,Ø1
11 DATA 8D,E6,Ø4,4C,88,Ø4,A9,AD,8D,72
12 DATA Ø8,A9,Ø1,8D,73,Ø8,4C,1Ø,Ø8,A9
13 DATA AD,8D,D3,62,8D,82,61,8D,A4,61
14 DATA 4C,DØ,81,HE,AR,TB,RE,AK,ER,ØØ

1 REM Temps et vies infinis pour
2 REM DOUBLE DRAGON
1Ø DATA 32,86,245,169,16Ø,141,229,4,169,1
2Ø DATA 141,23Ø,4,76,136,4,169,173,141,114
3Ø DATA 8,169,1,141,115,8,76,16,8,169
4Ø DATA 173,141,211,98,141,13Ø,97,141,164,97
5Ø DATA 76,2Ø8,129
6Ø PRINT CHR$(147): FOR A=4ØØ TO 442: READ B
7Ø POKE A,B: C=C+B: NEXT A
8Ø IF C<>4941 THEN PRINT "Erreur !!": END
9Ø SYS 4ØØ
```

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 1Ø 39 ØØ Ø1 F3 39 67 ØØ ØØ E2 53 ØØ et les remplacer par : 1Ø 39 ØØ Ø1 F3 39 67 ØØ ØØ E2 4E 71. Puis rechercher les octets : 1Ø 39 ØØ Ø1 F3 39 67 ØØ ØØ B8 53 ØØ et les remplacer par : 1Ø 39 ØØ Ø1 F3 39 67 ØØ ØØ B8 4E 71. Pour des crédits infinis, rechercher : 53 39 ØØ Ø1 F3 3A et les remplacer par : 6Ø Ø4 ØØ 47 49 4C. (Gillus)

● Si vous voulez un jeu un tantinet changé tapez donc dans la page des scores :"NEIL HARDING" (avec l'espace).
Ou si vous voulez, taper un de ces messages pendant la page de présentation:
Pour aller au premier niveau :
LEVEL ONE PLEASE
Pour aller au second niveau :
LEVEL TWO PLEASE
Pour aller au troisième niveau :
THE LAST LEVEL PLEASE
Pour avoir plus d'énergie :
GIVE MORE HELT PLEASE
Pour avoir plus de temps :
GIVE ME LOADS OF TIME PLEASE
Pour être immortel :
I DO NOT WANT TO DIE.

● Quand il reste un crédit et que le message "continue" est inscrit de chaque côté de l'écran, appuyer sur les deux boutons de tir en même temps et les vies seront infinies. (HULBERT).

● Truc ne servant qu'aux oreilles : après une partie à 1 joueur, taper au tableau des high scores : NEIL HARDING. (Eric BOURDEAUX)

ST

C64

● Pour avoir de l'énergie infinie
POKE 24Ø66,234
POKE 24Ø67,234
POKE 24Ø68,237
POKE 28567,234
POKE 28568,234
SYS 36Ø46
(J-P BEAUGENDRE)

CPC

● Pour avoir des crédits infinis, faites POKE &1E33,Ø. Pour avoir du temps infini, faites POKE &ØC6E,Ø. (Patrice MAUBERT)

AMIGA

```
1 REM 30 vies pour DOUBLE DRAGON de C.Q.
1Ø REM ---- JOYSTICK hebdo
2Ø DATA 2C78,ØØØ4,2Ø7C,ØØFE,88CØ,43F9,ØØØ7,ØØØØ
3Ø DATA 3Ø3C,Ø145,12D8,51C8,FFFC,22FC,DBFC,ØØØØ
4Ø DATA 22FC,ØØ7E,4E5D,32BC,4E75,4EB9,ØØØ7,ØØ1A
5Ø DATA 43FA,ØØ1Ø,41EC,ØØ3A,3ØFC,4EF9,2ØC9,4EEC
6Ø DATA ØØØC,41FA,ØØØA,21C8,ØØDØ,4E72,27ØØ,41F9
7Ø DATA ØØØ6,A144,1ØBC,ØØØ5,5Ø88,1ØFC,ØØØ3,1ØFC
8Ø DATA ØØØ3,4EF9,ØØØ6,AØØ4
9Ø LEDRAGON=516Ø96&:
1ØØ FOR I=LEDRAGON  TO 51698& STEP 2:READ Z$:
11Ø Z=VAL("&h"+Z$)
12Ø TEST=TEST+Z:POKEW I,Z
13Ø NEXT I
14Ø IF TEST<>3ØØ846& THEN PRINT "Vous avez mal saisie les lignes de datas":STOP
15Ø PRINT "inserez la disquette en DFØ: SVP":PRINT "cliquez sur cancel plusieur fois et appuyez sur une touche"
16Ø A$=INKEY$:IF A$="" THEN 16Ø
17Ø INPUT "COMBIEN DE PARTIES SVP: (1-15)";PARTIE
18Ø IF PARTIE <1 OR PARTIE>15 THEN GOTO 17Ø:
19Ø INPUT "NB DE VIES (1-3Ø)";VIE:IF VIE<1 OR VIE>3Ø THEN 19Ø
2ØØ POKEW 516182&,PARTIE:POKEW 516188&,VIE:POKEW 516192&,VIE
21Ø CALL LEDRAGON
22Ø REM ---- THAT'S ALL FOLKS!
```

● On avait déjà publié dans JOYSTICK le code pour avoir accès aux options de ce jeu mais Pierro nous a fait la même chose avec la version des zétats zunis... Nouveau cheat mode = UPSIDEDOWNOVISION
Le reste = comme sur l'autre version : De F1 à F5 et DEL
(Pierre Boutavant)

● Il faut taper à la page de présentation : YOU CALLING MY PINT A POOF/ (RETURN). L'écran se renverse et vous choisissez entre 1 ou 2 joueurs.L'écran devient noir et le jeu se charge.Vous pouvez appuyer de F1 à F5 avant de débuter le jeu pour choisir le level de départ. Pendant le jeu, F1 pour changer de niveau et DEL pour éliminer les ennemis présent dans le tableau. (Pierre Boutavant)

DRAGONNINJA

CPC

```
10 REM VIE INFINIE POUR DRAGON NINJA VERSION K7
15 REM DE NICOLAS VANNEUVILLE
20 MODE 1:SOM=O:FOR N=&BFØØ TO &BF38:READ A$
21 A=VAL("&"+A$): POKE N,A:SOM=SOM+A:NEXT
22 IF SOM<>5Ø44 THEN PRINT "Erreur dans les datas...:END
3Ø INPUT "Vies infinies?";a$
35 IF UPPER$(a$)="O" THEN POKE &BF25,Ø
4Ø  INPUT"Immunité?";a$
45 IF UPPER$(a$)="O" THEN POKE &BF2A,Ø
5Ø INPUT "Continuer jusqu'à la mort?";a$
55 IF UPPER$(a$)="O" THEN POKE &BF32,Ø
6Ø PRINT:PRINT "Mettre la cassette originale..."
65 FOR N=1 TO 1ØØØ:NEXT
7Ø CALL &BD37:MEMORY &7FFF :MODE 1:LOAD"!",&8ØØØ
75 CALL &BFØØ
8Ø  DATA  F3,21,1B,8Ø,11,Ø,8Ø,1,42,1,7D,ED,4F,ED,5F,AE,EB
82  DATA  AE,EB,77,23,13,B,78,B1,2Ø,F2,21,24,BF,22,51,8Ø
83 DATA C3,1B,8Ø,3E,3D,32,54,1D
1ØØ  DATA  3E,3D,32,16,IF,32,51,22,3E,3D,32,7,15,C3,Ø,8Ø
```

```
1Ø REM Vies et energie infinies sur DRAGON NINJA
15 REM version Disk
2Ø REM Version du pack 'LES JUSTICIERS'
3Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A2ØØ TO &A2A2:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>14859 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
9Ø CALL &BBØ6:CLS:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A2ØØ
1ØØ  DATA  ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD
11Ø  DATA  Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,16,ØF,21,ØØ,4Ø,CD
12Ø  DATA  99,A2,21,ØØ,56,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ,EB,16,1Ø
13Ø  DATA  7A,FE,14,2Ø,Ø2,16,28,D5,CD,99,A2,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9
14Ø  DATA  14,7A,FE,29,2Ø,EA,F3,CD,57,A2,AF,32,54,1D,32,16
15Ø  DATA  1F,32,51,22,C3,ØØ,8Ø,21,ØØ,Ø1,Ø1,9B,77,11,17,82
16Ø  DATA  Ø9,2B,2B,2B,7E,Ø8,2B,7E,2B,ØB,ØB,ØB,ØB,BE,28,Ø6
17Ø  DATA  ED,A8,EA,6D,A2,C9,Ø8,2B,BE,28,Ø4,23,Ø8,18,F1,F5
18Ø  DATA  C5,2B,7E,2B,46,2B,12,1B,1Ø,FC,C1,ØB,ØB,ØB,ØB,78
19Ø  DATA  B1,28,Ø4,F1,Ø8,18,D6,F1,C9,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66
2ØØ  DATA  C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

● Pour le premier niveau, il n'y a pas d'astuce. Il faut tuer les ninjas armés de couteaux (ils détiennent des armes). Par contre pour les souffleurs de feu, il faut le toucher une fois, puis attendre qu'il se baisse et se retourner. Il atterrira à vos pieds puis recommencer jusqu'à ce qu'il n'ait plus d'énergie.
Pour le deuxième niveau, éviter les étoiles lancées par certains ninjas. Lorsque l'on tombe du camion, remonter en appuyant deux fois sur fire, manche vers le haut,pour ne pas disparaitre sur la gauche. Pour le ninja final, le toucher une fois puis attendre qu'il marche à l'opposé de vous, et le frapper quand il revient jusqu'a ce que mort s'en suive. Pour le troisième niveau, un truc simple,aller dans l'eau ou vous êtes quasiment invulnérable (attention tout de même aux ninjas armés de sabres). Rien pour le ninja final, si ce n'est de vous éloigner le plus possible de lui quand il se dédouble pour ne pas être submergé par le nombre.
Enfin pour le quatrième niveau,
éviter les pics tombant du plafond,
puis les coups de pieds du géant
en sautant sans arrêt... (David EHRET).

● Pour choisir le nombre de vies : POKE &17B6,Nb
Nb compris entre 1-255
Pour ne plus perdre d'énergie :
POKE &1F16,Ø
POKE &2251,Ø
(Stéphane LONGEARD)

● Quand vous mourrez dans le 4éme niveau l'ordinateur affiche à l'écran le message "Rewind tape" :
NE LE FAITES PAS !!!
Laissez donc la cassette charger la suite et la prochaine série de tableau se chargera, vous donnant droit à 5 vies et plein temps supplémentaire.;; Ce qui rend les choses deux fois plus facile n'est-ce pas.

```
1 ' Vies infinies, immunité pour
2 ' DRAGON NINJA version cassette
1Ø DATA 243,33,27,128,17,Ø,128,1,66,1
2Ø DATA 125,237,79,237,95,174,235,174,235,119
3Ø DATA 35,19,11,12Ø,177,32,242,33,36,191
4Ø DATA 34,81,128,195,27,128,62,61,5Ø,84
5Ø DATA 29,62,61,5Ø,22,31,5Ø,81,34,62
6Ø DATA 61,5Ø,7,21,195,Ø,128
7Ø MODE 1: FOR A=48896 TO 48952: READ B
8Ø POKE A,B: C=C+B: NEXT A
9Ø IF C<>5Ø44 THEN PRINT "Erreur ...": END
1ØØ POKE 48933,Ø: POKE 48938,Ø: POKE 48946,Ø
11Ø INPUT "Insérez la cassette <RETURN>";OK$
12Ø CALL &BD37: MEMORY &7FFF: MODE 1
13Ø LOAD "!",&8ØØØ: CALL &BFØØ
```

● Pour vaincre les maitres ninja facilement, il suffit de t'accroupir, leur donner un coup de poing, puis ils vont sauter de l'autre côté de toi, tu te retournes et tu renouvelles l'opération. Dans les égouts, marche dans l'eau et tu seras intouchable par tes ennemis!!! (Manuel BOT)

```
1Ø REM Choix des vies Version Disk par S.L
2Ø BORDER Ø:INK Ø,&18:INK 1,Ø:INK 2,&F:INK 3,6
3Ø FOR I=&AØØØ TO &A148:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
4Ø MODE 2:INPUT"nombre de vie(Ø-255)";v:POKE &AØ29,v
5Ø PRINT"Mets la disquette originale"
6Ø PRINT"et appuie sur une touche"
7Ø CALL &BBØ6:MODE 1:CALL &AØØØ
8Ø  DATA  Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,F3,21,ØØ,CØ,16,Ø5,1E,Ø1,Ø6,1Ø
9Ø  DATA  CD,38,AØ,21,ØØ,Ø1,16,Ø8,1E,Ø2,Ø6,21,CD,38,AØ,3E
1ØØ  DATA  ØØ,32,16,1F,32,51,22,3E,Ø3,32,B6,17,Ø1,7E,FA,3E
11Ø  DATA  ØØ,ED,79,C3,ØØ,8Ø,C9,3E,Ø6,93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D
12Ø  DATA  4F,C3,62,AØ,ØE,Ø5,C5,F5,E5,D5,CD,62,AØ,D1,E1,F1
13Ø  DATA  C1,5F,78,93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E,Ø1,14,18
14Ø  DATA  D6,7A,32,35,A1,32,3E,A1,22,92,AØ,7B,32,4Ø,A1,79
15Ø  DATA  32,42,A1,18,ØØ,11,38,A1,CD,AE,AØ,3A,46,A1,B7,2Ø
16Ø  DATA  F4,11,32,A1,CD,98,AØ,11,38,A1,CD,AE,AØ,11,3B,A1
17Ø  DATA  21,ØØ,ØØ,CD,B6,AØ,C9,CD,A9,AØ,11,36,A1,CD,AE,AØ
18Ø  DATA  21,46,A1,CB,6E,28,F3,C9,Ø1,Ø1,A1,18,ØB,Ø1,E3,AØ
19Ø  DATA  21,46,A1,18,Ø3,Ø1,D8,AØ,ED,43,DØ,AØ,1A,47,13,C5
2ØØ  DATA  1A,13,CD,Ø7,A1,C1,1Ø,F7,Ø1,7E,FB,11,1Ø,2Ø,C3,1D
21Ø  DATA  2Ø,ØC,ED,78,77,ØD,23,ED,78,F2,D8,AØ,A2,2Ø,F2,21
22Ø  DATA  46,A1,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5
23Ø  DATA  3D,2Ø,FD,ED,78,A3,2Ø,EA,3A,47,A1,E6,Ø4,CØ,37,C9
24Ø  DATA  ED,78,F2,Ø1,A1,C9,Ø1,7E,FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87
25Ø  DATA  3Ø,Ø2,F1,C9,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,C9
26Ø  DATA  C5,Ø6,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,3Ø,FB,C1,1Ø,FØ
27Ø  DATA  C9,Ø3,ØF,ØØ,ØØ,Ø1,Ø8,Ø2,4A,ØØ,Ø9,4C,ØØ,ØØ,ØØ,Ø1
28Ø  DATA  Ø3,Ø5,2A,FF,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

● Pour avoir de l'énergie infinie, prenez votre éditeur de secteur, allez à la piste 9, secteur 2, adresse 2B1, remplacez le Ø8 par FF
Pour avoir des vies infinies, allez à la piste 9, secteur 2, adresse 2B6, remplacez le Ø3 par FF. (Pascal BOSSY)

DRAGONNINJA

```
10 REM Vies, Energie et temps infinis
20 POKE 53281,0:POKE 53280,0
30 PRINT CHR$(147)
40 FOR I=365 TO 405:READ C
50 A=C-10:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B<>5174 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE"
90 INPUT "APPUYEZ SUR RETURN";A$
100 POKE 816,109:POKE 817,1
110 POKE 2050,0:LOAD
120 DATA 42,175,254,179,42,151,196,13,179,138
130 DATA 151,197,13,179,11,151,198,13,106,179
140 DATA 183,151,132,138,179,10,151,86,140,179
150 DATA 265,151,218,165,248,42,218,106,84,78,93
```

C64

● Un petit truc sympa, lorsque vous perdez au 4ème niveau, et que l'ordinateur vous demande de rembobinez la cassette, ne l'écoutez pas et laissez la cassette là où elle est. Maintenant, l'ordinateur va charger le niveau 5 en vous donnant 5 vies et un maximum de temps.

● Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 33513,0
POKE 38091,0
(Philippe RISCHEBE)

SPECTRUM

● Pour avoir des vies infinies :
POKE 43299,0
POKE 38682,0

Pour avoir du temps infini
POKE 38683,0
(Emmanuel DELEYE).

```
10 Vies infinies pour DRAGONNIJA de Olivier B.
20 FOR I=65060 TO 65082:READ C
30 A=C-10:POKE I,A:NEXT I
40 CLEAR 25000:BORDER 0:LOAD ""CODE 65000
50 POKE 65041,36:POKE 65042,254
60 RANDOMIZE USR 65000
70 DATA 72,10,60,26,162,72,10,60,205,185
80 DATA 72,10,60,52,173,72,17,60,14,216,205,10,138
90 DATA 74,79,89
```

AMIGA

● Pour passer d'un wagon à l'autre du camion du 2ème tableau, il faut se mettre au bord à gauche de l'écran et laisser le bouton fire appuyé, comme pour s'enflammer (ne le relacher que quand on est passé) il faut se laisser pousser par le scrolling mais ne pas se faire toucher par les ennemis.
(Franck MARTIN).

DIZZY

CPC

```
10 REM Vies infinies pour DIZZY
20 REM Version cassette de Patrick FUNARO
30 MEMORY &3000:ADD=&BF00
40 READ A
50 IF A=999 THEN GOTO 80
60 POKE ADD,A:ADD=ADD+1:B=B+A
70 GOTO 40
80 IF B<>9864 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
90 LOAD"":CALL &BF00
100 LOAD"!",&3040:CALL &BF00
110 DATA 1,200,1,17,55,189,33,45
120 DATA 191,237,176,1,238,1,33
130 DATA 64,48,17,64,0,237,176
140 DATA 33,64,0,229,33,0,187
150 DATA 229,33,238,1,229,33,7
160 DATA 184,229,33,187,2,229,241
170 DATA 243,201,175,50,194,155,50
180 DATA 179,143,50,141,156,50,159
190 DATA 156,50,173,156,62,201,50
200 DATA 114,128,62,201,50,151,128
210 DATA 62,207,50,55,189,62,136
220 DATA 50,56,189,50,57,189,195
230 DATA 55,189,999
```

● Si vous désirez faire une pause, il vous suffit de taper "THANKS". Alors, Dizzy disparaît et vous pouvez ainsi utiliser les touches Z,X,K et M pour vous déplacez dans les différentes salles.
Pour reprendre la partie, il vous suffit de taper sur la barre d'espacement afin d'enlever la pause.

● Quelques petits trucs pour mener ta mission à bien.

1- La pompe à graisse salissante - Pousse le chariot de mine
2- L'imperméable en plastique - empêche la pluie de te tuer
3- Graine pour oiseau Acme - tue les oiseaux
4- Couronne d'ail - tue les oiseaux sous terre
5- La clé du cimetière - ouvre la porte du cimetière
6- La bombe insecticide - tue les araignées
7- Le laser de chasseurs de fantômes - tue les fantômes
8- La bidon d'huile 3 en 1 - baisse le pont levis
9 - La pelle de jardinier - ouvre le sol près de la falaise
10 - La truelle - déterre les champignons
11 - Le porte monnaie d'or - apporte le à la maison dans l'arbre de l'ermite, saute sur le toit de sa maison pour obtenir un nuage bordé d'argent.
12- Amène un coeur cassé à l'ange
13- Le diamant aiguisé - ouvre la trappe près de la montagne en cristal
14- Un pied de biche solide - ouvre une trappe en bas de la montagne
15- La pince rouillée déplace l'île dans la mine
16- La torche - allume le chaudron
17- Quand toute la potion a été amenée au chaudron, prends la bouteille vide et laisse la tomber dessus. Va chez Zaks et laisse la tomber à ses pieds

C64

● Pour avoir les vies infinies :
POKE 10776,173
POKE 15942,173
SYS 8192

DEFENDER OF THE CROWN

ST/AMIGA

● Petite Aide sympa pour ce super jeu,
de AVRAM Yann

Choisissez un personnage bon à l'épée mais pas en joute, c'est inutile.Pour commencer, faites des 'raids' sur des châteaux. Quand vous aurez suffisamment d'argent, achetez une catapulte, une quinzaine d'hommes, et si vous pouvez un chevalier. Commencez alors à attaquer les châteaux les plus proches. N'attaquez pas tout de suite les jaunes.
Pour attaquer un château, lancez d'abord deux boulets, puis, maintenant qu'une brèche est ouverte, envoyez un 'disease', enfin lancez des boulets de feu.
Passez maintenant à l'attaque, et si vous constatez que l'ennemi a le dessus, prenez la fuite, et faites d'autres raids pour gagner de l'argent.Une fois tous les châteaux environnants détruits, vous devriez normalement avoir beaucoup d'argent.Passez alors à l'attaque de l'armée jaune (aucun rapport avec l'armée chinoise).Envoyez un espion pour savoir le nombre d'hommes que vous aurez à affronter, puis achetez le maximum d'hommes et de chevaliers possibles.
Laissez quelques hommes dans votre château, puis allez vers les jaunes en évitant leurs territoires.Attaquez alors le château en suivant la méthode donnée précédemment. Si vous avez plus d'hommes que votre adversaire, vous pouvez gagner, sinon prenez la fuite, mais vous aurez du mal à continuer la partie.

Quelques conseils utiles.

Pour combattre au cours d'un raid, avancez tout en étant protégé.Une fois que vous avez coincé le soldat, attendez qu'il frappe deux fois (vous êtes toujours protégé), et à ce moment précis, vous devez le frapper et reprendre vite votre protection. Recommencez cette opération jusqu'à sa mort.

N'oubliez pas d'aller délivrer une princesse, le mariage ça a du bon.
Quand vous attaquez un château, en particulier les jaunes, demandez l'aide de Robin.Il peut vous donner jusqu'à six hommes.

La joute est inutile, mais si vous voulez vraiment participer, placez votre lance au centre de la croix du bouclier de votre adversaire, puis quand vous entendez le bruit du choc de la lance sur le bouclier, cliquez sur la souris.

Quand vous faites un raid, envoyez un espion si vous voulez savoir combien vous pouvez gagner d'argent.

● En commençant par le château près du Pays de Galles, dirige-toi vers le château en Cornouaille et prends-le. En coupant l'armée du château tu dois arriver à l'investir. N'oublie pas de faire appel à Robin à ce moment. Le seul risque est que ton château puisse être attaqué pendant ce temps. Si tu captures le château, le reste devrait être facile.
Ne t'occupe pas des maladies, ni du feu quand tu attaques un château. Efforce-toi de détruire le plus de murs possible. Si la situation semble être compromise, fait une joute. C'est risqué, mais ça peut être le seul moyen de sauver le jeu en gagnant des terres.

● Jeoffrey Longsword est le meilleur personnage pour le maniement de l'épée ce qu'aucun des autres n'est capable de faire et ceci est un facteur important pour le jeu. Les chevaliers sont les meilleurs à l'attaque, donc il n'est pas nécessaire d'acheter des soldats. Laissez toujours une petite armée à votre château car si vous perdez celui-ci, vous perdez également la partie. Lors d'une capture essayez de les enfermer dans votre château, ainsi la terre que vous gagnerez sera à proximité. De retour à votre château il faut toujours effectuer un repli (à chaque tour). Ne jamais attaquer une terre qui vient de changer de mains, puisque l'armée ennemie sera toujours sur place. Lorsque vous êtes attaqué, attendez de voir de combien d'hommes vous disposez pour le combat, n'hésitez pas à combattre même si vous commencez à perdre. Lors de la délivrance d'une femme vous pouvez toujours voir une scène d'amour. Ne jamais attaquer un château, à moins d'être sûr de posséder une armée supérieure et puissante, alors choisissez "Bataille ardente". Les espions sont chers mais généralement avantageux, spécialement avant l'attaque d'un château. Lorsque vous achetez des soldats, chevaliers etc... vous n'avez pas besoin des deux, car en achetant une catapulte lors d'un état de siège, vous obtiendrez automatiquement l'un ou l'autre.

● Pour ceux qui n'arrivent pas à gagner une joute, il suffit lorsque son cheval va se placer, de positionner le pointeur entre les deux tentes qui sont situées en bas à gauche.
(DASSENOY Romain)



DRAGON'S LAIR

H:Haut
B:Bas
D:Droite
G:Gauche
F:Fire
D/G ou G/D:Droite ou Gauche suivant la position de certains objets.
Se mettre d'abord en mode Hard pour avoir toutes les pièces.
LES PIECES:
TILT: B dès que la porte en face s'abaisse, puis juste avant que Dirk retombe H puis de même juste avant qu'il ne retombe une nouvelle fois H et lorsque il arrive en face des portes D/G vers la porte sur le côté.
HORSE: D/G puis G/D puis D/G (sens opposé aux flammes) à partir de la deuxième séquence, puis D/G (dans le sens opposé au cheval) à la troisième séquence.
WALKWAY: H dès que les 3-4 premières planches s'écroulent, puis H lorsque le pont sur le côté s'écroule.
SMITHEE: F lorsque l'épée s'allume puis une seconde après F à nouveau; à la deuxième séquence D/G en direction de la statue.
ROPE: D/G (vers la corde) puis à la deuxième séquence H, D/G, H, D/G, H, D/G.
LIZARD: 2 fois D/G en direction de la sortie, puis à la deuxième séquence H et D/G en direction du vase volant; à la troisième séquence, 2 fois F, puis D/G (vers l'autre pilier pour éviter le coup) puis G/D puis B et enfin F.
KNOCKER: D/G (sens opposé à la porte) dès que le monstre apparait puis deux fois F.
GOONS: D/G (vers l'escalier) puis F dès que le singe apparait; de nouveau D/G (vers l'escalier) puis H; à la deuxième séquence, H puis D/G (vers la sortie).
MUDMEN: B au bout d'une seconde, puis à la deuxième séquence H puis D/G vers les flammes; à la troisième séquence, H puis D/G (vers le bout du rocher), puis B; et enfin à la quatrième séquence, D/G (vers la sortie).
LABYRINTH: Il n'existe pas de chemin, donc baladez-vous dans le labyrinthe en donnant une direction. A la deuxième séquence, D/G (sens opposé à la main qui sort), puis H, puis D/G (sens opposé à la main qui sort) et G/D (de même).
CRYPT: de nouveau le labyrinthe, puis à la deuxième séquence, D/G (sens opposé au bâton tenu par le magicien) puis G/D puis à la troisième séquence G/D puis H; à la quatrième séquence, G/D puis H; à la cinquième séquence B et H puis arrivé au niveau du mage F; et enfin F à la sixième séquence.
(JOUANDEAU Alexandre).

PONT: Quand les tentacules s'approchent de vous, appuyez sur FIRE, au moment ou DIRK remet son épée dans le fourreau, appuyez vers le haut pour remonter.
SALLE AVEC POTION: Lorsque DIRK se rapproche de la table avec la bouteille, la porte sur la droite s'éclaire, à ce moment, mettez à droite votre Joystick.
SALLE AVEC TENTACULES: Quand DIRK rentre, une tentacule l'attaque, à ce moment, appuyez sur FIRE. Lorsque les armes au fond clignotent, mettez le Joystick en haut à 2 reprises. DIRK sautera à l'avant. Il devrait y avoir une porte soit à gauche, soit à droite. Lorsque DIRK a effectué la moitié de son saut, mettez 2 fois le Joystick vers la porte. Quand DIRK va vers la porte, bougez le Joystick 2 fois vers le bas. DIRK sautera vers un tabouret, mettez alors la manette 2 fois vers le haut pour terminer le tableau.
CAVERNE AVEC CHAUVES-SOURIS: Dans ce tableau, commencez soit à gauche, soit à droite avec DIRK qui descend l'escalier. Lorsque il arrive à la crevasse, un escalier clignotera sur la partie opposée. Mettez alors le Joystick en direction de l'escalier.
CHAUDRON: Appuyez sur FIRE lorsque la boule est reprise en premier plan.
FLEUVE: Lorsque DIRK baisse sa rame vers la zone libre du tourbillon (droite ou gauche), bougez la manette vers cet espace. Dans la seconde partie, bougez immédiatement vers le trou (droite ou gauche), puis en haut. Quand la scène change, bougez encore vers le haut.
BOULES: Une fois passé la plus petite boule, mettez le Joystick vers le bas.
CHEVALIER: Si le chevalier tient son épée à droite, les mouvements sont: gauche-droite-haut-gauche-droite-gauche et Fire: Si il tient son épée vers la gauche les mouvements sont: droite-gauche-haut-droite-gauche-droite-gauche et Fire.
SALLE AVEC LIT: Bougez vers la porte, puis bougez vers le haut.
SALLE DU DRAGON: Bougez vers les objets qui tombent, (gauche ou droite). Juste après, lorsque le Dragon est repris en premier plan, bougez vers l'espace libre (gauche ou droite), puis bougez vers le bas, quand la deuxième pile d'objets tombe. Quand la princesse a terminé de parler appuyez sur Fire. Lorsque le Dragon ouvre ses mains, bougez vers l'espace libre (gauche ou droite), quand il va donner un coup de queue, bougez vers le bas. Après 3 fois le jeu reprend le Dragon, appuyez alors sur Fire et vous aurez la chance de voir crever ce salaud de Dragon.
(Hermès BELLAZZI).

Dans la toute la première partie, attendez que DIRK commence à courir sur le pont et pressez : "'ESC', 'L', 'N', 'R', '7', et '?'". Lorsque l'écran fera un flash, vous serez en 'CHEAT MODE' et le jeu devient dix fois plus dur!!! Non je déconne.
(De MANNET)

Tu charges le jeu et quand tu vois l'image du château avec son titre, tu tapes sur les touches suivantes en les maintenant toutes appuyées en même temps ; ensuite tu appuies sur ton joystick.

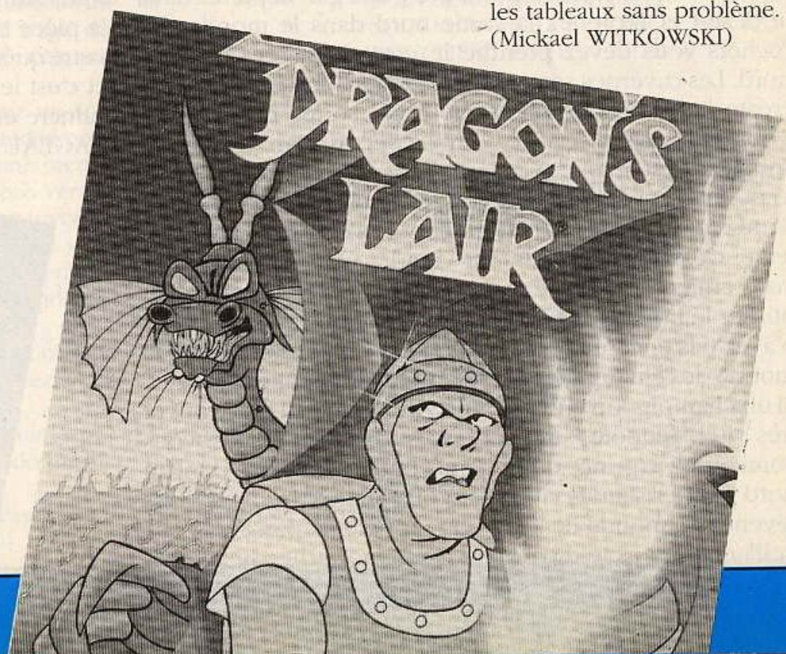
ESC
R
+= sur azerty ou =/ sur qwerty
L
N
7

Maintenant, tu peux voir tous les tableaux sans problème.
(Mickael WITKOWSKI)

Le pont:
Il est impossible de traverser le pont sans tomber à travers. Une fois que vous serez tombé, attendez que les tentacules vous recouvrent et appuyez sur fire pour vous servir de l'épée (ne vous inquiétez pas, si c'est lent, c'est normal). Ca rate toujours mais juste avant qu'il ne vous ait une seconde fois, tapez le joystick et vous devriez réussir à escalader, à traverser à travers le trou et courrir jusqu'à l'entrée du château.

La chambre de la potion:
C'est très simple, soyez prêt à pousser le joystick à droite lorsque la porte s'éclaire.

Le rebord branlant:
Dès que la dalle s'éclaire, appuyez soit à gauche soit à droite selon la direction vers laquelle vous marchez.



DRAGON'S LAIR

Essayez d'exécuter chaque commande juste un court instant avant que Dirk n'ait terminé la dernière.

Disk un

Drawbridge(s): sortez l'épée dès que les tentacules sortent et vous approchent. Des qu'elles s'éloignent, poussez rapidement vers le haut pour sortir du trou.
Chambre: poussez à droite immédiatement après que les portes flashent, ceci dès que le signal «drink me» flashe.

Disk deux

Cave: si vous êtes entré par la droite, allez à gauche, droite, gauche dès que les marches flashent. Allez dans la direction opposée si vous entrez du côté gauche.
Chambre: exécutez les mouvements suivants dès que les tentacules descendent: si la porte est du côté intérieur droit: fire, haut, droite, bas, gauche, haut. Si la porte se trouve du côté intérieur gauche: fire, haut, gauche, bas, droite, haut.

Disk trois

Chambre du chaudron: en même temps que Dirk ramasse une bouteille, un monstre l'assaillera et le décor changera. Enfoncez alors le bouton fire pour tuer la créature.
«Whirpools et rapids»: déplacez-vous simplement de gauche à droite pour eviter les tourbillons. Si le tourbillon était à gauche, Dirk finira dans les rapides sur la gauche, et vice versa. Allez à gauche, en haut pour entrer dans le tableau suivant, l'inverse si vous entrez par la droite.

Disk quatre

Chevalier: Epée dans la main droite: droite, gauche, haut, gauche, droite, gauche, droite.
Epée dans la main gauche: gauche, droite, haut, droite, gauche, droite, gauche. Dès qu'une ouverture sur le chevalier apparaît, pressez fire. Entrez juste avant que Dirk s'affaisse sur le sol.
Balles: vers le bas lorsque la petite balle passe. Répétez ceci pour les six.

Disk cinq

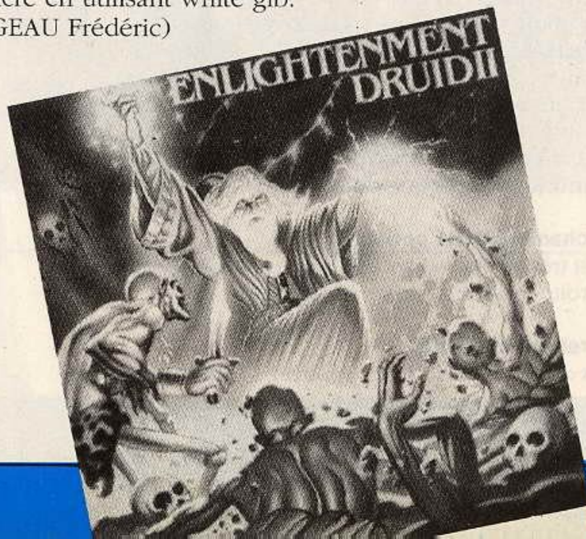
Chambre: continuez simplement d'appuyer en haut.
Repaire: les objets se déplaçant sont sur la droite: droite, gauche, bas.
S'ils sont à gauche: gauche, droite, bas.
Ecran suivant: bas pour attraper les objets.
Continuer d'enfoncer le fire lorsque la princesse dit «use the magic sword».

Disk six

La bataille finale: allez en bas pour éviter la poigne de «singe». Et dirigez-vous en direction de sa tête. Une fois que Dirk a l'épée magique, poussez vers le bas. Faites ceci trois fois avant d'enfoncer le fire, dès que le décor change, pour tuer le dragon maléfique.
Vous avez sauvé la princesse.

DRUID II

L'aventure commence dans les ruines: vous devez ramasser les clefs et surtout un Deathland ensuite sortez à l'ouest, dans le désert il faut ramasser deux sorts: armour et invisibility. Allez vers la sortie nord où vous attend le prince démon et détruisez-le en utilisant Deathland. Reprenez l'autre Deathland qui se trouve dans ce niveau avant de sortir à l'est. Dans le monde du feu prenez les deux résurrections. Utilisez-les tout de suite, comme ça si le druide vient à mourir il renaîtra pour reprendre sa quête, ensuite allez combattre le prince démon avec Deathland et une fois qu'il est mort prenez la white gib. Repartez dans le désert et reprenez la sortie nord dans le monde des rochers vous devez prendre le great light puis allez au nord. Les cavernes sont plongées dans l'obscurité, utilisez create light. Ensuite prenez le horn, sortez par le nord. Vous voilà revenu à votre point de départ. Dans les ruines, sortez à l'est, dans le marais vous pouvez trouver des krakons qui vous protègent dans ce dangereux secteur, sortez au nord. A l'est du monde de l'eau se trouve une jetée, c'est là que le passeur viendra vous prendre pour vous emmener dans le château. Pour le faire venir il faut utiliser le horn mais ne le faites pas tout de suite car vous n'avez pas encore le coin pour le payer. Sortez au nord, le monde des champignons est particulièrement dangereux. Si un champignon empoisonné vous touche il faut trouver très vite l'antidote, sortez à l'ouest dans les neiges: vous combattrez le prince démon qui vous attend sur le pont au nord puis les statues vivantes. Vous prenez le coin et vous revenez au monde de l'eau pour appeler le passeur. Vous voilà enfin dans le repaire d'Arcamentor. Cherchez le Resurrection. Faites attention, certains endroits du sol sont piégés et aspirent votre énergie. Utilisez le Resurrection tout de suite. Ensuite allez au nord pour emprunter l'escalier qui mène au premier étage mais attention au prince des ténèbres qui vous guette. Au premier étage de rudes combats vous attendent contre les statues et un prince démon. Un Deathland est indispensable. Montez les escaliers au nord en haut du château, vous devez trouver un téléporteur et un Resurrection. La sortie est à l'est. Vous voilà dans un labyrinthe qui n'a pas de sortie. Allez sur le symbole magique qui se trouve au milieu de la pièce et utilisez le téléporteur. Vous voilà au bout de votre quête mais toutes sortes de créatures vous attaquent et c'est le duel final contre Arcamentor: vous pouvez le vaincre en utilisant white gib.
(JAGEAU Frédéric)



DRAKKHEN

Dans l'entrée, verifiez que tous vos guerriers sont tous équipés (armes et vêtements). Le symbole à actionner est celui situé entre les deux ports. Envoyez votre magiçien à gauche jusqu'à la salle du fond. Il fera connaissance avec le vieux sage qui lui donnera un message. Un conseil, prenez des notes, les messages seront nombreux. Repositionnez le dans la salle intermédiaire prenez les torches, elles vous serviront dehors et preparez le sort d'invisibilité. Revenez aux trois autres. Envoyez le guerrier reconnaitre la pièce en face à gauche. En entrant dans cette salle, passez à travers la tapisserie murale et récuperez les armes et la fiole. Retournez avec les autres et armez-les de nouveau. Entrez dans la salle de droite. Préparez vous à vous battre avec deux lezards avant de pouvoir tout recupérer. Ensuite , rassemblez, toute l'équipe. Elle sera renforcée par les armes et les boucliers. Sachez qu'à chaque fois que vous detruisez un ennemi, il est succeptible de vous laisser quelque chose. Ouvrez votre sac systématiquement après chaque combat. Pour en finir avec le rez de chassée, envoyez votre guerrier dans les différents pièces se trouvant sur la gauche. Ne présélectionnez pas l'icone combat. Vous risquez rien jusqu'au serpent qui explosera après deux coups d'epée. Ramassez tout ce que vous trouvez (clef surtout) et écoutez attentivement tous les messages. Revenez rejoindre les autres. Les choses serieuses commencent. Sachez que d'une facon aléatoire, vous êtes confrontés à des ennemis divers et n'importe où.
En montant les escaliers, vous tombez, nez à nez, avec un lezard. Il ne vous ennuyera pas longtemps. A gauche, par contre, il y a un garde féroce. Préparez votre equipe au combat en preparant les sorts qui guerrissent et redonnent des points de vie. Vous en aurez besoin. Faites rentrer un personnage dans cette pièce et ressortez. Il vaut mieux se battre dans la pièce où vous vous trouvez, le manque de mobilier vous avantagera. Reglez son compte à ce gros lezard et poursuivez votre chemin. N'oubliez pas le grimoire sur la table et entrez dans la pièce suivante. Il y a une clef (point rouge) à droite du lit. N'essayez pas la porte en face de vous, elle est vorace. Descendez et entrez dans la chambre du prince. Il ne faut pas selectionner l'icone combat. En entrant, il va vous menacer. Quand il en aura terminé, questionner le, il vous mettra un marché en main. A droite, il y a une salle avec une clef, a vous de décider si elle est utile...
Ressortez et l'histoire continue...

QUELQUES CONSEILS : Ne retournez pas dans la salle du vieux sage, vous y serez accueillis par de grosses araignées. Lors des combats en equipe, n'hesitez pas à jongler avec les sorts qui redonnent des points de vie. Il faut répartir équitablement les points de protection. Le magicien est fragile. Temporisez, dans certaines salles où vous êtes certains de ne pas etre ennuyé, laissez votre équipe se reposer. Prenez les torches, elles vous serviront à l'exterieur, si vous êtes pris par la suite (c'est à éviter). Le guerrier et l'éclaireur sont souvent trés efficaces en combat singulier. Sortez et sauvegardez, si vos guerriers sont fatigués, vous pouvez attendre au pied du chateau qu'ils se refassent une santé, vous ne craignez rien. Le chateau de la princesse est à l'Est. C'est généralement où le soleil se leve...

ST

AMIGA

Insérez la disquette DRAKKHEN 2; entrez le code **31415927** suivit de **SUPERVISOR** avant de mettre le nom de votre personnage, vous créez ainsi une disquette caractères dont les personnages auront certaines caractéristiques dépassant le 18 fatidique.
Ensuite lorsque vous commencez le jeu avec vos nouveaux personnages, "cliquez" dans la fenêtre grise au centre de l'écran (bouton droit de la souris), apparaît alors une liste sous forme de tableau, sélectionnez (bouton gauche) un monstre dans les deux colonnes à droite, il ne vous reste plus qu'à le tuez, en recommencant ainsi l'opération vous montez de niveau très rapidement ce qui vous permet de "tenir la route" par la suite. Bien sûr, si un de vos personnages meurt, appuyez sur F10 pour le ressuciter.
Après cette étape, embêtante c'est vrai, allez dans le 1er chateau que vous voyez, si vous n'avez pas bougé. Sinon, il s'agit du chateau du prince Hordtkhen, DO au niveau de la liste, colonne gauche.
Entrez dedans (si le requin vous en empêche, lancez un sort invisibilité et entrez), cliquez sur le 2ème triangle à gauche pour désactiver les barrières (grace a l'icone main+bouton) prenez l'entrée du centre, puis allez à gauche puis dirigez-vous vers la porte "devant" vous. Avec un seul personnage pénétrez invisible dans cette pièce et parlez au prince Hordtkhen (icone?), il vous donnera une mission (allez prévenir sa soeur...). Dès lors, maintenant que vous êtes sur des rails tout devrait vous être indiqué. Bon courage.
Petit tuyau de plus: si vous manquez de clés sélectionnez "lio" dans la liste (au-dessus du centaure"cen"). Lorsque vous le tuez, vous aurez généralement une clé.
-avec disquette Drakkhen 2 sélectionner le sexe puis tapez 31415927 suivit de SUPERVISOR puis le nom, cela donne de meilleurs résultats.
-F1 a F4 = sélection du personnage leader du groupe (case rouge)
-Pavé numérique = Icones d'action
-Return, puis touches du curseur = déplacement du groupe
-Bouton droit sur personnage=caractéristiques\pause
-En mode sorts, bouton droit lance le sort à l'entrée du clic
-Bouton gauche sur personnage=sélection personnage
-JAUGE ROUGE = points de vie
-JAUGE ORANGE = protection
-JAUGE BLEUE = points de magie
-Bouton droit:
-sur épée, pour lancer des sorts(sélection du sort avec le bouton gauche)
-sur sorts pour utiliser une arme.

TOUCHE	SORTS
H	SOIN SUR PERSONNAGE
C	SOIN SUR GROUPE (POISON PAR EX)
1	BOUCLIER DE FEU
I	INVISIBILITE
2	?
L	LUMIERE
B	?
S	CHAMP MAGIQUE DE PROTECTION
U	OUVERTURE DE PORTE
8	?
J	?
3	?
V	FERMETURE DE PORTE
4	PARALYSIE
T	TELEPORTATION
7	BOULE DE FEU FORTE
5	?
6	?
FIOLE	SOIN POISON

(BONHOMME Christophe).

E

EMMANUELLE

AMIGA

Voici la méthode pour trouver les trois statuettes :

RIO :

Dès le début du jeu

- cliquer sur un des bateaux en bas à droite de l'écran,
- vue de la plage : cliquer sur le bateau,
- répondre au moustachu : "Non! Je cherche l'aventure". Il remet une fiole d'aphrodisiaque,
- cliquer sur le dernier bâtiment avant le Pain de sucre (le casino),
- acheter un cigare à la vendeuse en cliquant sur son panier et le placer dans la bouche du moustachu à la table de la roulette,
- suivre le moustachu (juste cliquer). Il donne la première statuette,
- à l'hôtel : monter avec l'ascenseur jusqu'à la terrasse, s'il y a un hélicoptère, cliquer sur le pilote qui vous emmène à Igacu ; sinon, aller à l'aéroport et acheter un billet d'avion pour Igacu.

IGACU :

- demander au portier d'aller aux chutes,
- cliquer sur la falaise au second plan : le personnage plonge et cherche la seconde statuette,
- aller à l'aéroport et acheter un billet d'avion pour Manaus.

MANAUS :

- demander au portier d'aller à l'opéra (le payer si nécessaire),
- si l'opéra est fermé et lorsque vous êtes dedans cliquer sur le rideau : vous avez la troisième statuette.

(Philippe GOY)

Aller au bateau à la plage et dites à l'homme que vous cherchez l'aventure, il vous donnera un collier. Allez ensuite au casino, acheter un cigarre et le mettre sur la bouche de l'homme près de la roulette, en échange du colier, il vous donnera une statuette. Pour avoir une 2ème statuette aller à l'opéra de Mamans quand il est ouvert. Pour avoir la 3ème statuette, il faut aller aux cascades de Iguacu, vous plongerez dans l'eau et récupérerez celle-ci. Et enfin essayer de trouver Emmanuelle dans les différentes villes.

(Mehdi SPAETER)

EMPIRE STRIKES BACK

C64

Pour avoir les vies infinies, chargez le début de la cassette en tapant LOAD "", puis une fois que le curseur apparaît, tapez ces lignes suivies d'un RUN.

CPC

```
1 REM Vies infinies de Patrick FUNARO
2 REM pour EMPIRE STRIKES BACK
3 REM Version Amstrad Cassette
72 FOR I=&1ØØ TO &1ØF
74 READ A:POKE I,A
76 NEXT I
78 CALL &1ØØ
4ØØ DATA 33,9,1,34,153,133,195,93,133
41Ø DATA 175,5Ø,246,7,195,Ø,128
```

Si vous maintenez enfoncés la barre d'espace, B, N, M, K et L vous aurez de l'énergie infinie.

AMIGA

Tiens le bouton HELP enfoncé en tapant XIFARGROTKEV, relâche le et admire les mots :

'Cheat Mode'

qui apparaîtront sur ton écran. Maintenant, si tu enfonces n'importe quel bouton entre **1** et - , tu enclencheras les messages suivants :

1 : I want that ship and not excuses (je veux ce vaisseau et non pas des excuses).

2 : Oh, thank godness we are coming out of the Asteroid field (merci seigneur de nous avoir évité cette pluie d'astéroïdes).

3 : Oehrerrh (arghhh).

4 : You are beaten (vous êtes battu)

5 : We must fight the imperial walkers (nous devons combattre les mastodontes des neiges).

6 : I am not sure what C3PO is saying (je ne suis pas sûr de ce que dit C3PO).

ELIMINATOR

AMIGA

```
REM Vies infinies pour ELIMINATOR
B=Ø:DIM D%(256):A$="":I=Ø
WHILE A$<>"JOY":READ A$:D%(I)=VAL("&h"+A$):B=B+D%(I):I=I+1:WEND
IF B<>113710 7& THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
D%(77)=&H6ØØ6
ADD=VARPTR(D%(Ø)):CALL ADD
PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE ET FAITE UN RESET"
DATA 48E7,FFFE,41FA,18,43F9,7,CØØØ,3Ø3C,D4,12D8,51C8,FFFC,4EF9,7
DATA CØØØ,2C79,Ø,4,41FA,2Ø,2D48,2E,41EE,22,7Ø16,4281,D258,51C8
DATA FFFC,4641,3D41,52,4CDF,7FFF,4E75,48E7,82,2C79,Ø,4,42AE,2E
DATA 41FA,12,216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4CDF,41ØØ,4E75,4EB9,544F,4E49,CA9
DATA Ø,4ØØ,2C,6618,2D7A,FFFØ,FE3A,33FC,4EF9,1,43BE,23FC,7,CØ74
DATA 1,43CØ,4E75,C92,41F9,Ø,664E,33FC,6ØØ4,Ø,413A,33FC,4E71,Ø
DATA 4166,23FC,23FC,5,Ø,4A4E,23FC,Ø,2,Ø,4A52,23FC,212E,4E71
DATA Ø,4A56,33FC,6ØØ6,Ø,434E,33FC,6ØØ2,Ø,4C18,33FC,6ØØØ,Ø,4772
DATA 33FC,6ØØC,Ø,3DD2,33FC,83FØ,DF,FØ96,4ED2,JOY,74,79,89
```

C64

```
1Ø REM Invulnérabilité et Energie infinie
2Ø REM Pour ELIMINATOR
3Ø PRINT CHR$(147)
4Ø FOR I=36864 TO 3692Ø
5Ø READ C:A=C-1Ø:POKE I,A
6Ø B=B+A:NEXT I
7Ø IF B=6215 THEN GOTO 9Ø
8Ø PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
9Ø POKE 36898,44:POKE 36912,44
1ØØ POKE 816,Ø:POKE 817,144
11Ø POKE 2Ø5Ø,Ø:LOAD
12Ø DATA 42,175,254,42,175,254,179
13Ø DATA 29,151,73,122,179,154,151
14Ø DATA 74,122,86,1Ø,122,179,42,151
15Ø DATA 35,19,179,154,151,36,19,86
16Ø DATA 23,18,179,175,151,196,136
17Ø DATA 151,16Ø,28,151,185,136
18Ø DATA 151,245,14Ø,179,1Ø6,151
19Ø DATA 161,136,86,23,18,78,93
```

C64

● Vies infinies
POKE 469Ø8,165
(Michel MONFORT)

ST

● Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et d'éditer "ELIMINATOR.JMP". Chercher 33FCØØØ3 et le remplacer par: 33FCØØFF

● Sur l'écran de menu, maintenir la touche HELP puis frapper pour les différents niveaux: AMEOBA, BLOOOP, CHEEKI, DOINOK, ENIGMA, FLIPME, GEEGEE, HANDLE, ICICLE, JAMMIN, KIKONG, LAPDOG et MIKADO pour le dernier niveau.
(André REYNETTE)

EYE OF HORUS

ST

● Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteur les octets : 9979 ØØØ1 FDFA 13FC ØØØ2 ØØØ1 et les remplacer par : 4E71 4E71 4E71.
Pour avoir des vies infinies, rechercher : 5379 ØØØ1 FE18 6AØØ ØØAA 33FC ØØØ3 et les remplacer par : 4E71 4E71 4E71 6ØØØ et rechercher aussi : 33FC ØØØ7 ØØØ1 FDFA 6ØØØ ØØ94 et remplacer les par : 4E71 4E71 4E71 4E71.
(OMD)

ELEVATOR ACTION

C64

● Pour avoir les vies infinies:
POKE 5Ø911,234
POKE 5Ø912,234
POKE 5Ø913,234
POKE 5Ø914,234
POKE 5Ø915,234
SYS 532ØØ

CPC

● Surprise : POKE &146B,Ø

ENDURO RACER

CPC

```
1Ø ' ENDURO RACER AMSTRAD K7
2Ø ' TEMPS INFINI de Patrick FUNARO
3Ø ' JOYSTICK HEBDO
4Ø FOR I=&1ØØ TO &129
5Ø READ J$:J=VAL("&"+J$):POKE I,J:NEXT
6Ø MEMORY &2ØØØ:LOAD""
7Ø POKE &AØØØ,PEEK(&BCØE):POKE &AØØ1,PEEK(&BCØF)
8Ø POKE &AØØ2,PEEK(&BC1Ø)
9Ø POKE &BCØE,&C3:POKE &BCØF,Ø:POKE &BC1Ø,1
1ØØ CALL &4ØØ5
11Ø DATA E1,E5,6F,7C,FE,AC,7D,C2,ØØ,AØ,3A,ØØ,AØ,32,ØE,BC
12Ø DATA 2A,Ø1,AØ,22,ØF,BC,3E,C3,32,EF,AC,21,24,Ø1,22,FØ
13Ø DATA AC,C3,ØE,BC,3E,B7,32,5C,65,C9
```

C64

```
1 REM Temps infini sur ENDURO RACER
1Ø SYS 65371:FOR I=532Ø3 TO 53255:READ A:B=B+A:POKE I,A
2Ø NEXT:POKE 53244,Ø:POKE 53249,165:SYS 53214
3Ø DATA 169,49,141,159,2,169,234,141,16Ø,2,96,169,211
4Ø DATA 141,4Ø,3,169,2Ø7,141,41,3,32,4,247,32,1Ø8,245
5Ø DATA 169,251,141,233,2,169,2Ø7,141,234,2,76,81,3,169
6Ø DATA 16,141,118,48,169,198,141,183,4Ø,76,251,2Ø7
```

CPC

```
1Ø 'Temps infini sur ENDURO RACER version Disk
2Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,21,ØØ,4Ø,Ø6
3Ø DATA Ø2,CD,22,Ø7,CD,ØØ,4Ø,21,ØØ,Ø8,Ø6,ØA,CD,22,Ø7,C3
4Ø DATA 18,B9,C5,3A,6E,Ø7,57,1E,ØØ,CD,45,CØ,Ø1,7E,FB,3E
5Ø DATA 46,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,6E,Ø7,CD,5C,C9,AF,CD
6Ø DATA 5C,C9,AF,CD,5C,C9,3E,Ø5,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3E
7Ø DATA 11,CD,5C,C9,F3,3E,FF,CD,5C,C9,CD,E5,C6,FB,Ø1,7E
8Ø DATA FB,CD,1C,C9,E5,21,6E,Ø7,34,E1,C1,1Ø,B5,C9,Ø4
9Ø MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:MEMORY &6FF:FOR I=&7ØØ TO &76E:READ A$
1ØØ Z=VAL("&"+A$):S=S+Z:POKE I,Z:NEXT
11Ø IF S<>13Ø25 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
12Ø CALL &7ØØ:POKE 25946,&18:CALL &4ØØØ
```

THOMSON

Pour avoir du temps infini, charger le jeu, à l'affiche du Nombre de joueurs, initialisé +BASIC 512 (ou 128) puis taper:

```
NEW
 1 'Temps infinis sur ENDURO RACER de Benoît EHL
1Ø FOR I=1 TO 8:READ A$:POKE VAL("&H"+A$),A$:NEXT:EXEC&H7 DØ
2Ø DATA 8E9Ø,8F14,8F2C,8F36,8F8Ø,8F98,8FA2,8FDB
```

ST

● Dès que le chronomètre se déclenche il te suffit de taper le mot : 'CHEAT'
Et maintenant à chaque fois que tu appuies sur :
-'T' tu auras1Ø sec. de plus.
-'F' tu iras à 21Ø km/h.
-'S' l'arrivée s'intalle devant toi.

C64

● Pour avoir des vies infinies:
POKE 1Ø423,234:
POKE 1Ø424,234:
POKE 1Ø431,234:
POKE 1Ø432,234
(Bruno ANGERAND).

SPECTRUM

● Pour avoir le temps infini:
POKE 43542,Ø
POKE 43643,Ø

● Pour avoir le temps infini :
POKE 42143,Ø
POKE 42144,Ø

CPC

● Pour avoir du temps infini:
POKE &665C,&B7

EXOLON

CPC

```
Ø5 REM 255 vies pour EXOLON version DK
Ø6 REM De Franck FAYON
1Ø MEMORY &8FFF
2Ø FOR I=1 TO 152
3Ø READ A$:POKE &8FFF+I,VAL("&"+A$)
4Ø NEXT
5Ø INPUT "Nbre de vies (Ø-255)";nbre:POKE &9Ø62,nbre
6Ø  SAVE"EXLOLON.HLP",B,&9ØØØ,&4Ø
7Ø END
1ØØ  DATA ØE,Ø7,11,4Ø,ØØ,21,FF,BØ
11Ø  DATA CD,CE,BC,CD,FF,BB,Ø6,ØF
12Ø  DATA C5,78,Ø1,ØØ,ØØ,CD,32,BC
13Ø  DATA C1,1Ø,F5,Ø6,Ø9,21,A9,ØØ
14Ø  DATA 11,ØØ,9Ø,CD,77,BC,21,ØØ
15Ø  DATA CØ,CD,83,BC,CD,7A,BC,Ø6
16Ø  DATA Ø9,21,B2,ØØ,11,ØØ,9Ø,CD
17Ø  DATA 77,BC,21,ØØ,Ø1,CD,83,BC
18Ø  DATA CD,7A,BC,F3,Ø1,8C,7F,ED
19Ø  DATA 49,21,ØØ,CØ,11,ØØ,6F,Ø1
2ØØ  DATA ØØ,4Ø,ED,BØ,21,ØØ,CØ,11
21Ø  DATA Ø1,CØ,Ø1,FF,3F,36,ØØ,ED
22Ø  DATA BØ,3E,1E,32,2B,Ø1,C3,ØØ
23Ø  DATA Ø1,5E,45,58,4F,31,2E,42
24Ø  DATA 49,4E,5E,45,58,4F,32,2E
25Ø  DATA 42,49,4E,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
26Ø  DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
27Ø  DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
28Ø  DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CPC

```
1 'Vies et munitions infinies sur EXOLON version Cassette
1Ø MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,6:INK 2,18:INK 3,26:B=Ø:MEMORY &3FFF
2Ø LOAD"!LOADER",&4ØØØ:FOR I=&BE8Ø TO &BE98:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
3Ø IF B=179Ø THEN CALL &BE8Ø ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
4Ø  DATA  33,137,19Ø,34,83,65,195,Ø,64,175,5Ø,89
5Ø  DATA  17,5Ø,122,31,5Ø,37,42,5Ø,37,43,195,Ø,1
```

C64

```
1Ø REM Vies infinies pour EXOLON
2Ø FOR I=296 TO 331:READ C
3Ø A=C-5:POKE I,A:B=B+A:NEXT
4Ø IF B<>3344 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø POKE 816,4Ø:POKE 817,1:POKE 2Ø5Ø,8:LOAD
6Ø DATA 37,17Ø,249,243,216,8,1Ø1
7Ø DATA 54,6,174,49,146,8
8Ø DATA 34,146,232,34,146,23
9Ø DATA 27,174,1Ø1,146,115,51
1ØØ DATA 174,41,146,52,13,113
11Ø DATA 52,5,75,91,72
```

ST

● Pour avoir les vies, tirs, bombes infinis, prendre un éditeur de secteurs et changer:
15Ø4 changer ØØ63
15ØC changer ØØØ9
1515 changer ØØØ5
Par 7FFF
(Pierre BERTHOMME)

● Pour être invulnérable, il suffit d'appuyer sur les touches 'ZERTYUIO'
(Frédéric PERSONNAZ)

SPECTRUM

● Pour avoir:
Les tirs infinis: POKE 33646,Ø
Les grenades infinies: POKE 37456,2Ø1
Invulnérabilité totale: POKE 4Ø115,2Ø1
Vies infinies: POKE 4Ø221,2Ø1

C64

● Pour avoir des vies infinies sur EXOLON il te suffit de choisir la redefinition des touches et de taper le mot ZORBA.

● Vies infinies:
POKE 7427,2Ø5
Execution :
SYS 2Ø61

EAGLE'S RIDER

CPC

● 1° ALLER TORIUS
2° CONTACTER FLUMP
3° ALLER ALCOR
4° CONTACTER QUANTZ
5° TAPER RUBIS
6° CONTACTER TLON
7° CHOISIR BASE
8° TAPER CASIOPE
9° ALLER CASIOPE
1Ø° CONTACTER OHM
11° TAPER XZ
12° CONTACTER PHON
13° CHOISIR PERSONNE
14° TAPER KIMMER
15° CONTACTER PHON
16° CHOISIR BASE
17° TAPER CEPHE
18° ALLER CEPHE
19° CONTACTER KIMMER
2Ø° TAPER GE1L5
21° CONTACTER KIRA
22° CHOISIR PERSONNE
23° TAPER SAKKOR
24° CONTACTER KIRA
25° CHOISIR BASE
26° TAPER GUM
27° ALLER GUM
28° CONTACTER SAKKOR
29° TAPER GEL5
3Ø° ALLER TORIUS
31° CONTACTER ZOMUNK
32° ALLER ALCOR
33° CONTACTER GORUM
34° TAPER PLASMA
35° CONTACTER RAYM
36° CHOISIR BASE
37° TAPER ERYX
38° ALLER ERYX
39° CONTACTER MIBBAN
4Ø° ALLER GUM
41° CONTACTER BATHOON
42° TAPER TOBOL
43° ALLER CEPHE
44° CONTACTER ALHONK
45° CHOISIR BASE
46° TAPER CAPELLA
47° ALLER CAPELLA
48° CONTACTER KARUMA
49° TAPER XZW
5Ø° CONTACTER ESON
51° CHOISIR BASE
52° TAPER PEGASE
53° ALLER TORIUS
54° CONTACTER EPSIA
55° ALLER ERYX
56° CONTACTER KSAR
57° TAPER 5Ø
58° ALLER CASIOPE
59° CONTACTER NABIS
6Ø° TAPER KSAR
61° ALLER PEGASE
62° CONTACTER LOBNOR
63° TAPER CRISTAL
64° ALLER ERYX
65° CONTACTER LOGORA
66° TAPER CRISTAL
67° ALLER UNICAR
68° CONTACTER CHAMM
69° ALLER HALIUM
7Ø° FIN
(MIELLOT François).

EQUINOX

CPC

```
1 'Vies infinies sur EQUINOX version Cassette
1Ø FOR I=&BE8Ø TO &BEBØ:READ A:POKE I,A:NEXT:CALL &BE8Ø
2Ø  DATA  2Ø5,55,188,62,1,2Ø5,1Ø7,188,6,Ø,17,Ø,32,2Ø5,119
3Ø  DATA  188,235,2Ø5,131,188,2Ø5,122,188,62,164,5Ø,47,32
4Ø  DATA  62,19Ø,5Ø,48,32,195,Ø,32,175,5Ø,19,3,5Ø,72,14,5Ø
5Ø DATA 73,14,195,Ø,3
```

● Pour les tirs infinis : POKE &21AØ,Ø
Pour avoir les vies infinies : POKE &2BE9,18

CPC

● Pour traverser les murs :
POKE &1BAC,Ø
POKE &1BAD,Ø
POKE &1BD8,Ø
POKE &1BD9,Ø

C64

● Pour avoir : Tir infini :
POKE 11157,234 POKE 11158,234
Nombre de vies : POKE 21664,Nb POKE 29ØØ,Nb

SPECTRUM

● Pour pourvoir tirer à gogo :
POKE 49566,Ø
Pour avoir des vies inifnies :
POKE 49538,62
POKE 49539,2
POKE 4954Ø,5Ø
POKE 49541,255
POKE 49542,197

ELITE

C64

Coordonnées:
POKE 9649,X:POKE 965Ø,Y
Capacité du cargo = 255 tonnes:
POKE 967Ø,255 POKE 9696,255
Nombre d'ennemis:
POKE 9699,Ø-255
Nombre de missiles:
POKE 9619,Ø-255

ST

Tapez le listing puis sauvegardez le programme basic. Formattez une disquette vierge. Inserez votre disquette puis faites RUN. Ce programme genere un fichier SUPER.CDR sur votre disquette. Pour jouer: 1) Demarrer ELITE normalement. 2) Charger le fichier par l'option Disk puis load commander, name : SUPER vous aurez au moins: 4 missiles, 1 bombe energetique, laser frontal, écrans lateraux, laser arrière, ordinateur d'apontage, fuel, ECM, 1ØØØØ credits

```
' Elite + de J.M.
'
Do
  Read A$
  Exit If A$="***"
  C$=Mki$(Val("&H"+A$))
  B$=B$+C$
Loop
Open "o",#1;"\super.cdr"
Print #1;B$;
Close #1
End
Data  fffe,a7b6,f9b2,4eab,f7f1,d2f4,f3f3,5445,efa5,edaa,ebee,e9ff,ffe6,65e4
Data  63ee,e1e1,dfdf,dddd,Ødda,d9d9,d7d6,55d6,53d3,d1dØ,cfce,cdcc,cbca,c9c8
Data  c7c6,c5c4,c3c2,c1cØ,bfbe,bdbc,bbba,b9b8,b7b6,b5b4,b3b2,b1bØ,afae,adac
Data  abaa,a9a8,a7a6,a5a4,a3a2,a1aØ,9f9e,9d9c,9b9a,9998,9796,9594,9392,919Ø
Data  8f8e,8d8c,8b8a,8988,8786,8584,8382,818Ø,7f7e,7d7c,7b7a,7978,7514,7574
Data  7372,7175,6f6f,6d6c,6b6a,6928,6775,6541,6362,616Ø,133f,2b39,5b3f,5958
Data  5756,5554,535Ø,515Ø,4f4e,4d4c,4b4a,4948,4746,4544,4342,414Ø,3f3e,3d3c
Data  3b3a,3938,3736,3534,3332,313Ø,2f2e,2d2c,2b2a,2928,2726,2524,2322,212Ø
Data  1f1e,1d1c,1b1a,1918,1716,1514,1312,111Ø,ØfØe,ØdØc,ØbØa,Ø9Ø8,Ø7Ø6,Ø5Ø4
Data  Ø3Ø2,Ø1ØØ,***
```

CPC

Pour collectionner les points de gloire, d'honneur et de status, on doit s'expliquer avec les Thargoïdes. Malheureusement les extraterrestres ne viennent pas quand on a besoin d'eux. Donc nous allons faire appel à une ruse. Tout d'abord, il ne faut pas s'être servi de l'Hyper-espace. En appuyant sur DEL et sur F en se mettant en hyper-espace, on peut voir une foule de Thargoïdes. En sortant de l'hyper-espace il faut refaire DEL et F pour éliminer la bande de Thargoïdes.

C64

Vous pouvez soit sauver ce programme, soit l'utiliser tel quel. Quand vous tapez RUN <RETURN>, si le checksum correct est affiché, chargez le jeu que vous avez sauvé sur K7 ou DK. Servez vous de LOAD"nom",1,1 ou LOAD"nom",8,1 où "nom" est le terme qui désigne votre jeu sauvé.

POKE 9648,18 vous donne un statut "clean"
POKE 9664,151 vous donne des lasers militaires frontaux
POKE 9665,15 donne les lasers pulsés arrière
POKE 9666,143 donne des lasers à rayon à gauche
POKE 9667,5Ø donne des lasers d'exploitation minière à droite

Les quatres derniers pokes peuvent être permutés pour mettre les armes ou vous le désirez
POKE 9657,255:POKE 9658,255:POKE 9659,255:POKE 966Ø,255 <RETURN>
Ces dernières commandes vous donneront le maximum de crédits. Si ensuite, vous essayez d'en gagner encore, vous perdrez tout ce que vous avez.

```
1 REM AUGMENTATION DES CREDITS, DES EQUIPEMENTS ETC.
2 REM POUR ELITE VERSION COMMODORE DK
3.REM De Sylvain MAISONNEUVE
1Ø T=Ø:FOR X=8192 TO 2876
15 READ A:POKE X,A
2Ø T=T+A:NEXT:PRINT T
3Ø IF T<>1Ø792 THEN PRINT "DATA ERROR"
4Ø  DATA  32,65,32,141,251,37,32,51,32,141,252,37,169,1,162,1
5Ø  DATA  16Ø,1,32,186,255,169,4,162,47,16Ø,32,32,189,255,169,176,133,251,169
6Ø  DATA  133,252,169,251,162,253,16Ø,37,76,216,255,67,77,68,82,162,73,24,138,125
7Ø  DATA  175,37,93,176,37,2Ø2,2Ø8,247,96,162,73,24,138,134,187,69,187,1Ø6,125
8Ø  DATA  176,37,93,176,37,2Ø2,2Ø8,242,96,255
```

CPC

```
1 "Donne tout à l"infini sur ELITE
2 "version Disquette
1Ø MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,24:INK 2,15:INK 3,6
2Ø WINDOW #1,14,26,12,12:WINDOW #2,14,26,14,14
3Ø  LOAD»common2x»,&CØØØ:OPENOUT»X»:MEMORY  &83F:CLOSEOUT
4Ø  LOAD»largeaxx»,&84Ø:LOAD»comonxx»,&1A4Ø
5Ø POKE &4C56,24:POKE &5Ø7F,Ø:POKE &4FØ2,Ø:POKE &382D,Ø
6Ø POKE &4CØ8,Ø:POKE &4C12,Ø:POKE &4BFA,Ø:POKE &3849,Ø
7Ø POKE &3866,Ø:POKE &35CB,Ø:POKE &7A4F,Ø:POKE &7AA8,Ø
8Ø POKE &896B,Ø:POKE &8A8F,Ø:POKE &49Ø2,&21:POKE &49Ø6,&F6
9Ø POKE &49Ø8,Ø:POKE &FE78,3:POKE &FE86,&18:POKE &8932,&18
1ØØ POKE &48C3,Ø:POKE &48CD,Ø:POKE &2F6A,Ø:POKE 2F7A,&C9
11Ø POKE &787C,Ø:POKE &7B61,Ø:POKE &1E63,&C3:CALL &1C82
```

AMIGA

Quand le programme demandera le code, tapez "SARA" puis pendant le jeu appuyez sur la touche 'HELP'. (The BIG surprise). (Vincent LAGALL).

EXPRESS RAIDER SPECTRUM

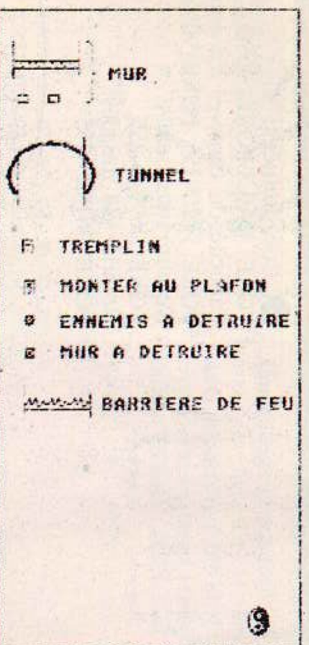
Lorsque vous perdez une partie et que le message Game Over apparaît, appuyer sur la touche "Break", ainsi, vous pouvez reprendre à l'endroit exact ou vous venez de perdre.

EDEN BLUES CPC

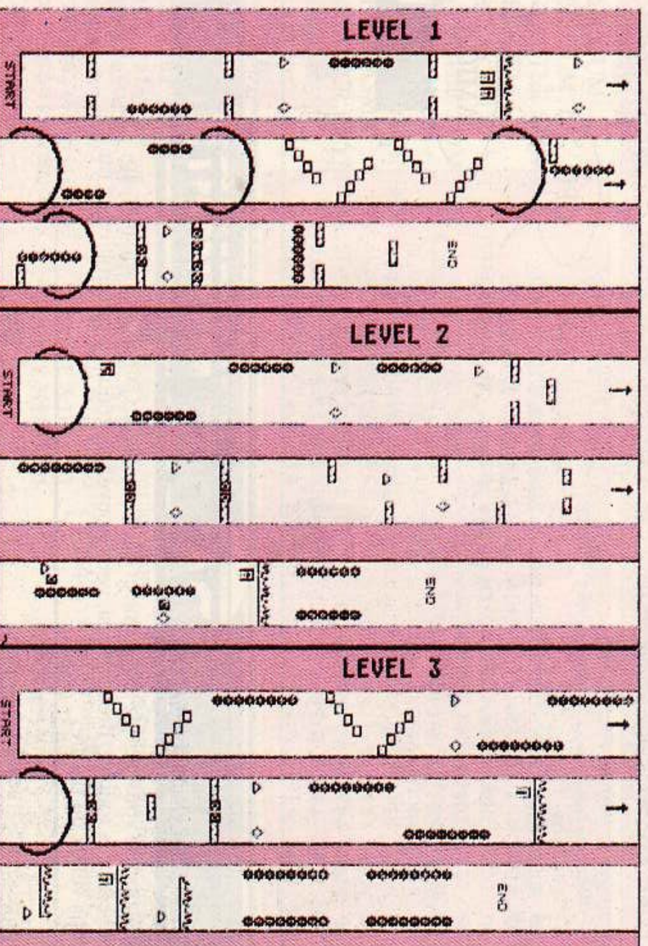
```
1Ø REM Version DK de  SEBALD LOIC 1988
15 REM FORCE,VITALITE,VOLONTÉ INFINIS
2Ø REM VIES INFINIES pour EDEN BLUES
3Ø FOR I=&BEDØ TO &BF1F:READ A$
4Ø POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
5Ø CALL &BEDØ
6Ø DATA ØE,Ø7,21,FF,BØ,11,4Ø,ØØ,CD,CE
7Ø DATA BC,Ø6,ØB,21,ØC,BF,11,ØØ,DØ,CD
8Ø DATA 77,BC,21,4Ø,ØØ,CD,83,BC,21,5D
9Ø DATA 8D,36,ØØ,21,97,8F,36,ØØ,21,98
1ØØ DATA 8F,36,ØØ,21,5B,9Ø,36,ØØ,21,87
11Ø DATA 91,36,ØØ,21,ØØ,7Ø,E5,C3,7A,BC
12Ø DATA 45,44,45,4E,2Ø,2Ø,2Ø,2E,42,49
13Ø DATA 4E,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
14Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

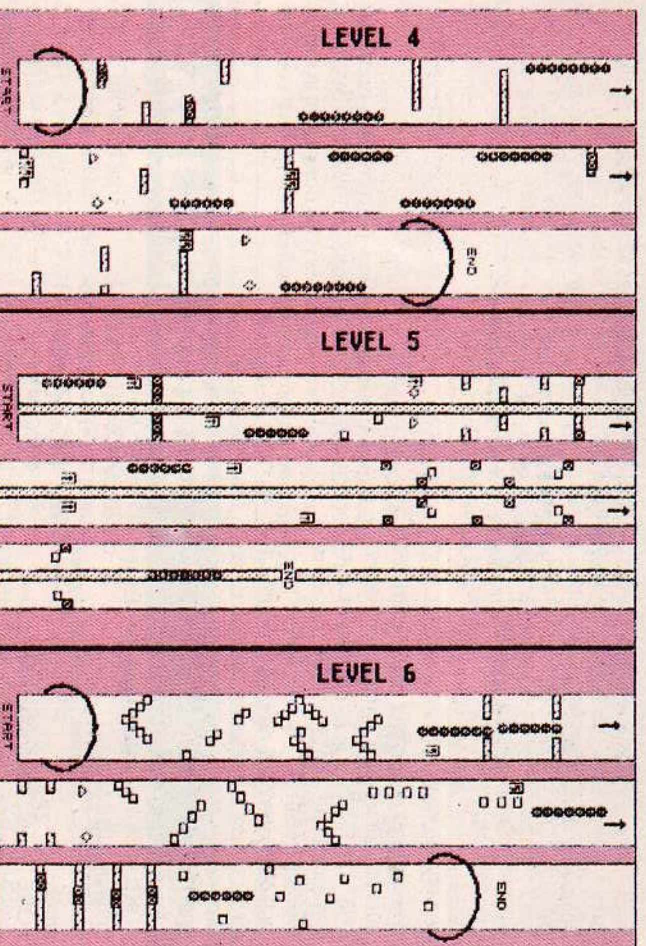
ELIMINATOR

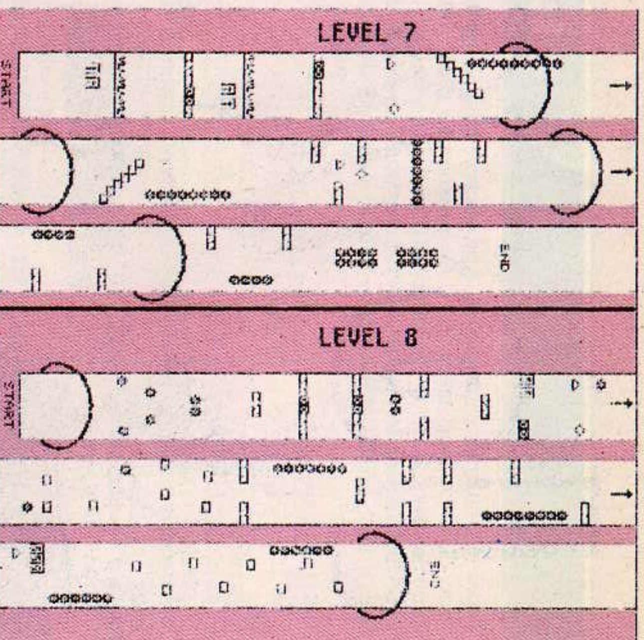




Cédric ROMINGER







F

FAIRLIGHT

● Ralentissement de l'affichage des images :
POKE 39419,173
Execution : SYS 2Ø992

C64

CPC

● Vous commencez dans la cour; prenez le parchemin et allez dans la salle du trône; faites coulisser la marche du bas à droite et prenez la première croix tout en faisant attention au démon; ensuite procurez vous la potion 1 en faisant passer plusieurs objets sous l'étagère; revenez dans le couloir après vous être nourri; allez prendre la clef 1 dans la salle des gardes pour pouvoir trouver la potion 2; rendez-vous dans les jardins; prenez la clef 2 et pénétrez dans le donjon principal et tuez les 3 démons tour à tour en posant et en poussant sur eux la croix et la potion; revenez dans la cour et prenez la couronne; partez ensuite dans les souterrains; passez la 1ère passerelle en évitant le démon et allez à la caverne 2; sélectionnez la couronne et passez à travers le mur de droite (passage secret); faites coulisser la tombe et sautez dans la trappe; une fois tombé, prenez le livre de lumière et quittez la pièce; vous vous retrouvez devant les sables mouvants; à l'aide des tonneaux trouvés dans la caverne 1 franchissez les ainsi que la seconde passerelle par la suite; évitez les bulles diaboliques et prenez la seconde croix; maintenant utilisez le parchemin et vous vous retrouverez télé porté dans la cour; retournez au donjon principal; empilez plusieurs objets et sautez vers le plafond en sélectionnant le livre; vous êtes maintenant dans la pièce finale; sélectionnez la croix 2 et utilisez la; prenez la clef sur la table; posez le livre; ressortez par la trappe; sélectionnez la clef et quittez le chateau par la porte de sortie; FIN.
PS: les sabliers servent à immobiliser les ennemis dans une pièce, et n'oubliez pas d'utiliser la croix 2 dans la pièce finale sinon le roi se transforme en démon et la trappe reste bloquée. (Nicolas LUCAS).

FLINGSTONES

● Pour avoir 255 vies rechercher les octets :
CD AB BB 3E Ø3 32 23 83 et les remplacer par :
CD AB BB 3E FF 32 23 83.
(Florent GERY)

CPC

● Pour avoir les vies infinies:
POKE 6ØØ2,255

C64

FEARY TALE ADVENTURE AMIGA

Ce listing permet de changer les composantes du personnage qui sont les suivantes: la bravoure, la chance, la gentillesse, la vertu et la fortune. Tout d'abord, sauvegärdez votre partie en cours de jeu sous une lettre quelconque, chargez ce listing et suivez les instructions. Les valeurs que vous redéfinissez doivent être inférieures ou égales à 255. Redémarrez ensuite le jeu et lancez l'option LOAD pour récupèrer votre partie modifiée, le tour est joué. (Nicolas DAMIEN)

```
deb:
SCREEN 1,64Ø,2ØØ,2,2
WINDOW 2,"feary tale",(1Ø,1Ø)-(6ØØ,17Ø),15,1
WINDOW OUTPUT 2
CLS
PRINT "insèrez la disquette contenant la sauvegarde de votre partie "
PRINT "et tapez une touche"
WHILE INKEY$=""
WEND
CLS
PRINT "indiquez le chemin et la lettre de la sauvegarde entre A et H "
PRINT "sans le suffixe .FEARY"
PRINT "exemple: directory:tiroir/lettre"
INPUT "le chemin et la lettre SVP ";nom$
OPEN nom$+".faery" FOR INPUT A$ 1
f$=INPUT (LOF(1),1)
x=LEN (f$)
deb$= MID$ (f$,1,31)
sui$= MID$ (f$,39,68)
fin$= MID$ (f$,1Ø9,x-1Ø8)
prog:
PRINT:PRINT "indiquez les valeurs pour chaque catégorie"
PRINT "elles doivent plus petites ou égales à 255":PRINT
INPUT "bravoure ";brv
INPUT "chance ";lck
INPUT "gentillesse ";knd
INPUT "fortune ";wlth
INPUT "vertu ";vir
nb$= chr$ (brv)+chr$(Ø)+chr$(lck)+chr$(Ø)+chr$(knd)+chr$(Ø)+chr$(wlth)
nb2$=chr$(Ø)+chr$(vir)
f$=deb$+nb$+sui$+nb$+fin$
CLOSE1
WINDOW CLOSE 2
SCREEN CLOSE 1
fin:
```

FER & FLAMME — CPC

Lors de la création d'une équipe, mettez 1 en force à votre personnage (quelque soit sa classe) puis continuez comme habituellement. Lors du jeu, il vous suffira de faire dormir chaque personnage environ 20 minutes, pour que leurs forces se retrouvent à 20.

```
1 'Création de personnages extraordinaires
2 'sur FER & FLAMME version Disquette
3 'de Romain TORTORICI
1Ø  A$(1)="connan2Ø2Ø2Ø2ØØ11ØØØØ6ØØØØG1ØØ5561"
2Ø  A$(2)="thorin2Ø2Ø2Ø2ØØ11ØØØØ6ØØØØØØØØN1ØØ5561"
3Ø  A$(3)="questor2Ø2Ø2Ø2ØØ11ØØØØ6ØØØØØØØØEN1ØØ5561h"
4Ø  A$(4)="ghor2Ø2Ø2Ø2ØØ11ØØØØ6ØØØØØØV1ØØ5561"
5Ø  A$(5)="merlin2Ø2Ø2Ø2ØØ11ØØØØ6ØØØØØØØØM1ØØ5561u"
6Ø OPENOUT"GROUPE":FOR I=1 TO 5:WRITE=9,A$(I):NEXT I:CLOSEOUT
```

FALCON — AMIGA

Lorsque vous combattez en étant colonel, vous pouvez vous ravitailler en AIM-9LS et remplir votre canon vulcain en appuyant sur les touches "CTRL" et "X" simultanément. Vous possédez maintenant 8 AIM-LS9 et 5ØØ cartouches pour le canon.

FLIGHT SIMULATOR II — ST

Looping avec le cessna, c'est possible!!! Avec de l'altitude, piquer pour bloquer le compteur, tirer à fond sur le manche, quand la vitesse arrive à zéro, sortir de suite les volets tout en gardant le manche tiré, voila, c'est fait! Pour le looping inversé, il faut être très haut, les gaz à fond, piquer en poussant la souris, l'avion ne semble pas vouloir remonter à l'envers, insister, il vibre, alors là, vous tirez la souris comme pour redresser et le looping est inversé! Car les commandes de la souris pour monter ou descendre se sont inversées,
étonnant non!!!. (Alexandre BLACHERE)

FRIGHT NIGHT — AMIGA

```
' Invulnérabilité pour
' FRIGHT NIGHT
' par S. DE MANNET
' à taper en GFA
FRIGHT=768&
FOR i=121 TO Ø STEP -1
  READ a$
   POKE i+FRIGHT,VAL("&H"+a$)
NEXT i
PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE ";
PRINT "DE FRIGHT NIGHT ET ";
PRINT "APPUYEZ SUR 'RETURN'"
CALL FRIGHT
DATA ØØ,79,72,61,72,62
DATA 69,6C,2E,73,6F,64
DATA ØØ,ØØ,54,48,47,49
DATA 52,46,3A,3Ø,46,44
DATA 14,8Ø,Ø5,ØØ,F9,4E
DATA EA,D5,Ø5,ØØ,ØØ,6Ø
DATA 71,4E,FC,23,24,ØØ
DATA Ø6,ØØ,F9,4E,3E,Ø7
DATA Ø6,ØØ,C8,23,ØE,ØØ
DATA FA,41,D6,FF,AE,4E
DATA 92,Ø8,3C,36,ØØ,ØØ
DATA Ø6,ØØ,3C,24,ØØ,22
DATA E2,FF,AE,4E,ED,Ø3
DATA 3C,34,Ø8,22,3C,ØØ
DATA FA,41,4Ø,2C,68,FE
DATA AF,4E,52,ØØ,FA,43
DATA Ø4,ØØ,ØØ,ØØ,79,2C
DATA EC,66,Ø1,EØ,BF,ØØ
DATA Ø6,ØØ,39,Ø8,8Ø,F1
DATA DF,ØØ,Ø6,FØ,DF,ØØ
DATA F9,33
```

FUTURE KNIGHT

SPECTRUM

Pour avoir l'énergie infinie:
POKE 31683,Ø

C64

Lors de l'apparition de l'écran-titre, appuie continuellement sur les touches BUG87, de manière simultanée.
Tu possèderas une infinité de vies.

FERNANDEZ MUST DIE

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, il vous suffit d'entrer en mode 'PAUSE' et de taper 'SPINYNORMAN'.

En appuyant sur CTRL, on obtient un plan complet de la base.(les traits rouges représentent les bases à détruire). Pour abandonner la jeep, remuer la manette à droite et à gauche. (Pierre GUILLOT)

ST

Pour avoir des vies infinies avec un éditeur de secteur editer le fichier .PRG et à l'adresse $15Ø changer $66ØØ $ØØFØ par $4E71 $4E71.
(Sébastien GROSBOIS)

CPC

Pour avoir 255 vies, il faut un éditeur de lecteur, euh! un éditeur de secteur et rechercher la chaîne héxadécimale suivante : 14 22 F4 55 3E Ø5 32 F6 et les remplacer par : 14 22 F4 55 3E FF 32 F6. Et rechercher aussi 14 22 EA 55 3E Ø5 32 EC et les remplacer par : 14 22 EA 55 3E FF 32 EC. (Diégo PRADOS).

```
1Ø REM Vies et munitions infinies version Cassette
2Ø MODE 1:MEMORY &3FFF
3Ø FOR I=&BEØØ TO &BE19
4Ø READ A:POKE I,A:NEXT
5Ø LOAD "!":POKE &417F,&8F:POKE &41CC,&B3
6Ø POKE &422C,&F9:CALL &4ØØ5
7Ø  DATA  62,195,5Ø,53,174,33,14,19Ø,34,54
8Ø  DATA  174,195,Ø,172,62,167,5Ø,14Ø,83,5Ø
9Ø  DATA  54,98,5Ø,146,98,2Ø1
```

```
1Ø REM Vies infinies sur FERNANDEZ MUST DIE Amstrad Disquette de Stéphane LONGEARD
2Ø MODE 1:READ a$:WHILE a$<>"OK":z=VAL("&"+a$):POKE &AØØØ+i,z:s=s+z:i=i+1
3Ø READ a$:WEND:IF s<>3Ø86 THEN PRINT"PAF ! ERREURS DANS LES DATAS":END
4Ø CALL &AØØØ
5Ø  DATA  21,ØØ,Ø1,11,ØØ,ØØ,ØE,41,DF,1D,AØ,21
6Ø  DATA  2Ø,AØ,11,4Ø,ØØ,Ø1,4Ø,ØØ,ED,53,2D,Ø2
7Ø  DATA  ED,BØ,C3,ØØ,Ø1,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,21
8Ø  DATA  9B,56,36,FF,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3
9Ø DATA 1A,56,OK
```

FUSION II

CPC

Pour vies & énergie infinies:
POKE &19Ø9,Ø
POKE &19ØA,Ø
POKE &19ØB,Ø
POKE &1918,Ø
POKE &1919,Ø
POKE &191A,Ø.

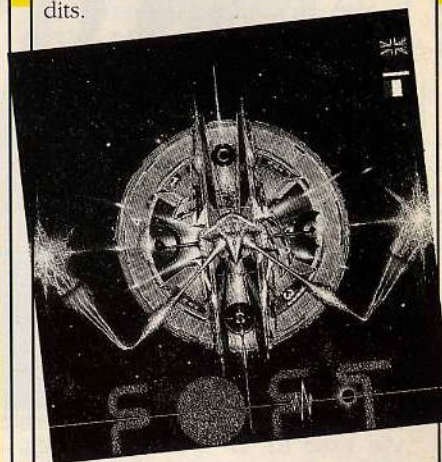
```
3Ø 'Vies infinies pour FUSION II version Disk
4Ø 'de Loïc GUIBERT
5Ø MODE 1:OPENOUT"KING":MEMORY 9ØØ-1:CLOSEOUT
6Ø FOR I=Ø TO 15:INK I,Ø:NEXT:BORDER Ø
7Ø MODE Ø:LOAD"FUSION.ECR",&CØØØ
8Ø LOAD "FUSION.BIN"
9Ø POKE &19Ø9,Ø:POKE &19ØA,Ø:POKE &19ØB,Ø
1ØØ POKE &1918,Ø:POKE &1919,Ø:POKE &191A,Ø
11Ø CALL 9ØØ
12Ø LOAD"FUSION1.BIN",35Ø92
13Ø FOR I=1 TO 2Ø:KEY DEF I,1:NEXT:SPEED KEY 4,4
14Ø CALL 9Ø5
```

ST

```
REM Structure infinie
DIM A%(1Ø24)
HEBDO=VARPTR(A%(1))
FOR A=1 TO 8
READ A$
L=LEN(A$)
FOR B=1 TO L/4 STEP 4
POKE HEBDO,VAL("&H"+MID$(A$,B,4)
HEBDO=HEBDO+2
NEXT B
NEXT A
BSAVE "JOYSTICK.PRG",HEBDO,256
DATA "6Ø1AØØØØØØEØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ4878Ø2ØØ"
DATA "487AFEFA2F3CØØ4AØØØØ4E413EBCØØ74E413EBCØØ224E4E41FAØØBØ2ØCØ224Ø"
DATA "2ØA9ØØ18487AØØ7Ø3F3CØØ264E4E487AØØAB487AØØA7487AØØ9A2F3CØØ4BØØØØ"
DATA "4E4148E78Ø8Ø41FAØØ862Ø1Ø2Ø6Ø2Ø68ØØ18B1CØ67184268CBCØ3Ø3C4AB9314Ø"
DATA "B2Ø6314ØB212314ØCBB47Ø4861564CDFØ1Ø12F38Ø1184E7548E74ØCØ41FAFFFA"
DATA "22Ø84841EØ493Ø7CØ1ØØ2F7Ø1ØØØØØØ84CDFØ1Ø24E754BF8Ø14Ø43EDØØ363Ø7C"
DATA "ØØCØ7ØØF2ØC9D3FCØ4ØØØØØØ51C8FFF621CDØØD84DFAFF8C1ADE53ØØ66FA42B8"
DATA "824Ø7Ø3811CØFA174E75ØØØØØØØØØØØØØØØØØØ613A71617A2E6D6F6EØØØØØØØØØØ"
DATA 74,79,89,83,84,73,67,75,72,69,66,68,79
```

FOFT ST

Tapez "HELLO" à n'importe quel moment et alors hop !!! Plein de crédits.



FONDATION WASTE ST

Pour avoir les vies infinies, prendre un éditeur de secteur et chercher dans WASTE.TOS les octets E3B2Ø et les remplacer par E4E71
(Pierrre BERTHOMME)

FRUIT MACHINE SIMULATOR

Pour avoir des vies infinies:
POKE 33615,173
Exécution: SYS 32768

(LUCAS)

C64

```
1 REM Procure une réserve
2 REM d'argent illimitée sur
3 REM FRUIT MACHINE SIMULATOR
4 REM pour SPECTRUM
1Ø DATA 226,38,128,1ØØ,22,135
2Ø DATA 163,67,16Ø,6Ø,21Ø,91
3Ø DATA 1Ø,18Ø,55,239,197,21Ø
4Ø DATA 32,212
5Ø BORDER 1
6Ø PRINT "Pressez <PLAY>"
7Ø LOAD ""SCREEN$
8Ø FOR A=23296 TO 23315
9Ø READ B: POKE A,B-5: NEXT A
1ØØ RANDOMIZE USR 23296
```

SPECTRUM

```
1Ø REM Tout à l'infini pour FRUIT MACHINE SIMULA TOR
2Ø REM Version Cassette de Patrick FUNARO
3Ø MEMORY &2ØØØ:LOAD"!"
4Ø POKE &3A76,&C3:POKE &3A77,&1F
5Ø POKE &3A78,&BE
6Ø FOR I=&BEØØ TO &BE32
7Ø READ A:POKE I,A
8Ø B=B+A:NEXT I
9Ø IF B<>5548 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
1ØØ CALL &BE14
11Ø DATA 243,221,33,Ø,191,17,71,Ø
12Ø DATA 2Ø5,1Ø3,187,33,44,19Ø,34
13Ø DATA 68,191,195,Ø,191,33,64
14Ø DATA Ø,229,33,Ø,187,229,195
15Ø DATA 75,58,62,69,5Ø,75,Ø
16Ø DATA 62,153,5Ø,78,Ø,243,241
17Ø DATA 2Ø1,175,5Ø,158,117,195,136,113
```

CPC

FUSION

AMIGA

Pour avoir des options supplémentaires, il vous suffit de faire une partie, et de faire un score même petit (6ØØ points), et d'inscrire comme nom "THE BAD". Puis recommencer une partie et maintenant voici les touches d'options supplémentaires :
B = Arme supplémentaire
E = Accés aux levels
H = 5Ø ou 6ØHz
P = Pause
T = Boules
(Frédéric MILLET)

ST

Jouez et allez dans le tableau des "High-Scores" et entrez SWAMP THING (conserver l'espace), pour activer le cheat mode. En jouant, utiliser les touches suivantes :
B : améliore vos armes
S : rajoute de l'énergie
J : permet d'atteindre les autres armes sans encombres.
E : permet de changer de niveau avec + et
C : important : rester au centre du tableau.
(Jonathan FOURNIER).

Il vous suffit d'aller chercher votre vaisseau et de revenir au point de départ de votre buggy en vous mettant dans le coin gauche de l'espèce de colline. Tapez 'STONKER' et à l'aide des touche '+' et '-' de votre pavé numérique sélectionnez votre niveau. Pour rechanger de tableau, il suffit de retaper 'STONKER', etc.
(Sylvain DEMANNET)

FLY SPY

CPC

```
1 REM Vies infinies, bouclier
2 REM infini, fuel infini et
3 REM divers...Pour FLY SPY version Disquette
1Ø  DATA  6,Ø,49,171,2Ø5,17,Ø,15,2Ø5,119
2Ø  DATA  188,243,33,Ø,16,17,64,Ø,6,3
3Ø  DATA  62,191,213,174,119,237,16Ø,234
4Ø  DATA  151,19Ø,33,171,19Ø,34,238,Ø,164
5Ø  DATA  67,121,5Ø,73,Ø,2Ø1
7Ø  DATA  33,62,7,34,98,129,5Ø,49,162,33
8Ø  DATA  1Ø3,2Ø5,34,64,162,33,22,155,34,66
9Ø  DATA  162,62,32,5Ø,68,162,62,6Ø,5Ø,128
1ØØ  DATA  132,175,5Ø,32,167,5Ø,24,166,5Ø,75
11Ø  DATA  174,5Ø,116,165,62,24,5Ø,58,174,62
12Ø  DATA  24,5Ø,44,171,175,5Ø,248,157,62,16
13Ø  DATA  5Ø,224,157,62,144,33,62,66,34,29
14Ø  DATA  13Ø,5Ø,31,13Ø,195,86,119,999
15Ø FOR A=48768 TO 4881Ø: READ B
16Ø POKE A,B: C=C+B: NEXT A
18Ø IF C<>443Ø THEN PRINT"Erreur !!":END
19Ø READ B: IF B=999 THEN CALL &BE8Ø
2ØØ POKE A,B: A=A+1: GOTO 19Ø
21Ø REM Marche à suivre:A) pause
22Ø REM                    B)Tapper THIS IS TOO HARD
23Ø REM                  avec des espaces
24Ø REM                    C)Un message apparait
25Ø REM          sur l'écran
26Ø REM                    D)Tapper les touches
27Ø REM          suivantes et Ø pour sortir
28Ø REM        1=Marcher à travers tout
29Ø REM        2=Fuel infini
3ØØ REM
31Ø REM        4=Tirs laser infinis
32Ø REM        5=Vies infinies
33Ø REM        6=Boucliers infinis
34Ø REM
35Ø REM  Quelques combinaisons de touches ne sont
36Ø REM  pas valable à cause du clavier Amstrad
```

● Deux supers Pokes, qui vous enlèveront bien des soucis :
POKE &AE3A,&18
POKE &AB2C,&18

FIRE & FORGET

Pour pouvoir rejouer à volonté lorsque les scores sont trop élevés, ou tout simplement modifier les high-scores, prendre un éditeur de secteurs, éditer le fichier "EC" et inscrire des ØØ sur les 2 pages, après validations, oh! Miracle!
(Jean-Claude MASSET)

ST

CPC

```
1Ø 'FIRE & FORGET version Disquette
2Ø 'Fuel infini par Damien BONVARLET
4Ø OPENOUT"D":MEMORY &F7F:CLOSEOUT
5Ø FOR I=Ø TO 15:INK I,Ø:NEXT
6Ø LOAD"PROG",&F8Ø
7Ø POKE &13BD,Ø:POKE &53D8,Ø:POKE &5353,Ø
8Ø CALL &1ØØØ
```

FORGOTTEN WORLDS

C64

● Pour vies infinies, joueur 1 et 2: POKE 3246,181
(Michel MONFORT).

L'utilisation de ce listing est un peu spéciale.
Tapez le programme suivant, sauvegardez-le sur une cassette vierge.
Eteignez votre ordinateur,tapez LOAD"",1,1
Quand le READY apparaît, tapez SYS 64738, entrez la ligne suivante:
1 SYS 53194
puis faites RUN.
Le jeu va se charger et vous aurez les vies infinies pour les deux joueurs.

```
Ø REM FORGOTTEN WORLD COMMODORE K7 DE LUCAS
1 FOR I=53194 TO 53241:READ A:POKE I,A:NEXT
2 SYS 4Ø96Ø
3 DATA 32,1Ø4,225,169,247,141,194,8,76,16,8,32
4 DATA 213,255,169,227,141,142,16,169,2Ø7,141
5 DATA 143,16,96,169,181,141,174,12,76,Ø,4,169
6 DATA 2Ø7,133,44,133,46,169,2Ø1,133,43,169,235
7 DATA 133,45,96
```

FIRELORD

CPC

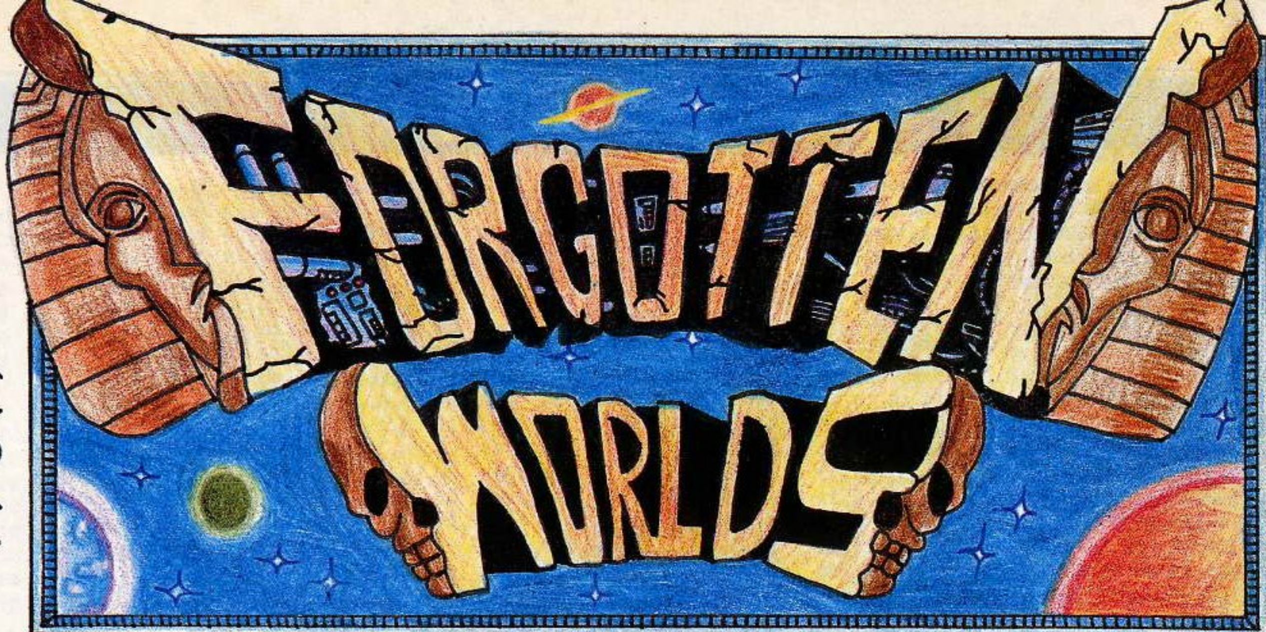
```
1Ø REM Vies infinies sur FIRELORD version Disk
2Ø REM Version du pack 'HEATWAVE'
3Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A2ØØ TO &A2BF:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>18679 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER Ø:CALL &BBØ6
9Ø MODE 1:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:INK 2,Ø:INK 3,Ø:CALL &A2ØØ
1ØØ  DATA  ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD
11Ø  DATA  Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,16,27,21,ØØ,4Ø,CD
12Ø  DATA  B6,A2,16,28,21,ØØ,58,CD,B6,A2,21,ØØ,54,11,ØØ,DØ
13Ø  DATA  Ø1,ØØ,1C,ED,BØ,16,21,21,ØØ,4Ø,CD,B6,A2,21,ØØ,56
14Ø  DATA  11,F7,ØØ,Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ,EB,16,22,D5,CD,B6,A2,D1
15Ø  DATA  Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,28,2Ø,F1,F3,21,ØØ,DØ,11,ØØ
16Ø  DATA  CØ,Ø1,ØØ,1C,ED,BØ,F3,CD,74,A2,CD,66,ØE,AF,32,31
17Ø  DATA  36,C3,B4,3D,21,F7,ØØ,Ø1,9A,8D,11,7C,9C,Ø9,2B,2B
18Ø  DATA  2B,7E,Ø8,2B,7E,2B,ØB,ØB,ØB,ØB,BE,28,Ø6,ED,A8,EA
19Ø  DATA  8A,A2,C9,Ø8,2B,BE,28,Ø4,23,Ø8,18,F1,F3,C5,2B,7E
2ØØ  DATA  2B,46,2B,12,1B,1Ø,FC,C1,ØB,ØB,ØB,ØB,78,B1,28,Ø4
21Ø  DATA  F1,Ø8,18,D6,F1,C9,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9
```

Vies infinies: POKE 3451Ø,Ø

SPECTRUM



AMSTRAD CPC



EMMANUEL NHIEU allias E.N. the best Renegade

araignées
engrenages
canons mobiles

Vous pouvez traverser les murs bleus en vous plaçant en haut ou en bas à gauche. Monstre : tirez lui dans l'espèce de bouche qu'il a en son milieu. A.C*: tir rapide + tir en V

vers géants

Evitez au mieux les tirs des canons. Monstre : tirez en direction du bras gauche du dragon. A.C : aucune (le tir multidirectionnel est beaucoup trop lent)

Dans le grand couloir, en fin de niveau placez vous en bas à gauche pour ne pas être touché. Monstre : détruisez les piques sur les épaules des géants, puis sa tête. Placez vous complétement en haut pour éviter les tirs. A.C : laser

chenilles
étoiles

Prenez garde aux étoiles : elles apparaissent à droite puis à gauche. N.B : les lézards sont munis de fusils. Aucune nouvelle arme. Monstre : "Bios weak weak on chest"...

détritus
canons
missiles
lézards volants
portes organiques

*A.C = Armes Conseillées



FORGOTTEN WORLDS

```
10 ' Energie infinie pour FORGOTTEN WORLDS
20 ' Version DISQUETTE par Maxime de Vimal
30 FOR x=&9C20 TO &9C20+&578:READ a$:a=VAL("&"+a$)
40 tot=tot+a:POKE x,a:NEXT
50 IF tot<>150461 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
60   DATA 3E,00,32,F2,00,32,F3,00,32,FC,00,32
70 DATA FD,00,C3,28,00,00,00,00,00,00,00,00
80 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C3,9A,9C,00
90 DATA 00,1A,1A,16,16,12,12,09,09,0D,0D,14
100 DATA 14,0E,0E,02,02,01,01,19,19,18,18,10
110 DATA 10,0F,0F,06,06,03,03,EB,DC,4F,F8,75
120 DATA 17,F0,4B,28,38,DE,C3,80,9B,C1,B8,7E
130 DATA 12,00,CE,48,40,09,F7,50,E3,57,E8,73
140 DATA 04,F0,52,F9,78,1D,42,48,22,F3,78,37
150 DATA 1A,E0,7C,17,E8,AB,89,A0,4D,28,F0,76
160 DATA 2F,30,F3,31,F8,BF,11,35,A1,21,34,00
170 DATA 01,04,00,ED,B0,2A,38,00,D9,AF,21,00
180 DATA 00,01,3F,9C,5D,54,13,77,ED,B0,21,96
190 DATA A1,01,69,5E,5D,54,13,77,ED,B0,D9,01
200 DATA 89,7F,ED,49,7C,E6,3F,57,5D,21,D8,9C
210 DATA 0E,FF,D5,C9,2A,35,A1,ED,5B,37,A1,CD
220 DATA 10,BD,F3,CD,1D,A0,01,7E,FB,AF,CD,7B
230 DATA A0,CD,60,A0,2A,17,9D,26,00,11,43,9C
240 DATA 29,19,4E,23,46,AF,C5,F5,CD,32,BC,F1
250 DATA C1,3C,FE,10,20,F4,06,00,0E,00,CD,38
260 DATA BC,3E,00,CD,90,BB,3E,00,CD,96,BB,3E
270 DATA 00,CD,0E,BC,CD,60,9F,CD,07,A0,CD,D1
280 DATA 9F,3A,34,A1,5F,CD,E7,9F,11,64,9C,21
290 DATA 00,C0,3E,12,F5,1A,4F,13,13,1A,13,32
300 DATA 3F,A1,3A,63,9C,47,CD,94,9F,38,0D,F1
310 DATA 3A,21,A1,3D,CA,DD,9E,32,21,A1,18,CE
320 DATA F1,3D,20,DC,3E,14,32,43,A1,AF,32,3F
330 DATA A1,3E,02,32,41,A1,21,00,C0,11,65,9C
340 DATA 3E,12,F5,01,00,01,1A,ED,A1,C2,DD,9E
350 DATA EA,77,9D,13
360 DATA 13,13,F1,3D,20,EC,3E,4C,32,3C,A1,DD,21
370 DATA 60,A1,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23
380 DATA 22,32,A1,5D,CD,E7,9F,21,2C,A1,35,CA
390 DATA A9,9E,21,2D,A1,35,20,17,21,43,9C
400 DATA AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C
410 DATA FE,10,20,F0,CD,60,9F,DD,7E,00,32
420 DATA 5B,9E,DD,23,DD,7E,00,32,45,9E,DD
430 DATA 23,DD,7E,00,32,4C,9E,32,5E,9E,DD
440 DATA 23,DD,7E,00,32,87,9E,DD,23,DD,7E
450 DATA 00,32,88,9E,DD,23,CD
460 DATA 95,A0,22,24,A1,ED,43,22,A1,E5,21,00
470 DATA 00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB
480 DATA 1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB
490 DATA 1D,10,F9,22,27,A1,43,E1,78,32,26
500 DATA A1,B7,28,07,C5,CD,68,9F,C1,10,F9
510 DATA ED,5B,27,A1,7A,B3,28,0D,ED,53,29
520 DATA A1,CD,68,9F,21,FF,FF,22,29,A1,2A,24,A1
530 DATA ED,5B,22,A1,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE
540 DATA 22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,4A
550 DATA 9E,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41
560 DATA 77,23,1B,7A,B3,C2,5C,9E,CD,C9,A0
570 DATA ED,4B,24,A1,ED,5B,22,A1,21,00,00
580 DATA 0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3
590 DATA C2,78,9E,11,00,00,A7,ED,52,C2,DD
600 DATA 9E,C3
610 DATA A0,9D,21,99,9E,CD,C9,9E,C9,00,00,00
620 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
630 DATA 00,00,CD,1D,A0,31,3F,9C,F3,21,40
640 DATA 00,11,10,00,01,98,3A,ED,B0,21,80
650 DATA 3E,11,00,B0,01,B8,0B,ED,B0,C3,20
660 DATA 9C,AF,46,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
670 DATA F1,3C,FE,10,20,F1,CD,60,9F,C9,CD,D1,9F
680 DATA F3,21,E3,9E,AF,77,2B,7C,B5,C2,E4
690 DATA 9E,21,60,9F,AF,77,23,7C,FE,C0,20
700 DATA F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,42,9F,3E
710 DATA 05,0E,0A,CD,42,9F,3E,0A,0E,0F,CD
720 DATA 42,9F,01,E2,04,CD,3C,9F,3E,05,0E
730 DATA 05,CD,42,9F,3E,0A,0E,0F,CD,42,9F
740 DATA 01,C4,09,CD,3C,9F,1D,20,D5,21,37,9F
750 DATA 11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7,01
760 DATA 89,7F,ED,49,0B,78,B1,20
770 DATA FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6
780 DATA C0,ED,79,E6,3F,ED,79,06,F4,ED,49
790 DATA 06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB
800 DATA' 06,0A,76,10,FD,F3,C9,3A,33,A1,C6
810 DATA C1,4F,3A,32,A1,47,CD,94,9F,D2,E0
820 DATA 9E,3A,33,A1,3C,32,33,A1,FE,0A,C0
830 DATA E5,AF,32,33,A1,3A,32,A1,3C,32,32
840 DATA A1,5F,CD
850 DATA E7,9F,E1,C9,D5,E5,79,32,40,A1,32
860 DATA 42,A1,78,32,3E,A1,01,7E,FB,21,3C
870 DATA A1,1E,09,CD,24,A0,E1,ED,5B,29,A1
880 DATA CD,44,A0,E5,CD,60,A0,E1,D1,3A,35
890 DATA A1,FE,40,20,0E,3A,36,A1,FE,80,20
900 DATA 07,3A,37,A1,B7,C0,37,C9,A7,C9,01
910 DATA 7E,FB,3E,08,CD,7B,A0,CD,60,A0
920 DATA 3E,07,CD,7B,A0,AF,CD,7B,A0,18,10,01
930 DATA 7E,FB,3E,0F,CD,7B,A0,AF,CD,7B,A0
940 DATA 7B,CD,7B,A0,3E,08,CD,7B,A0,CD,60
950 DATA A0,3A,35,A1,E6,20,28,F1,C9,C5,01
960 DATA 7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11,00,00
970 DATA 1B,7A,B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E
980 DATA FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,7B,A0
990 DATA 23,1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23
1000 DATA ED,78,F2,33,A0,E6,20,20,F1,C9,0C
1010 DATA ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,44,A0
1020 DATA E6,20,C8,7A,B3,C2,3D,A0,0C,ED,78
1030 DATA 0D,ED,78,F2,55,A0,E6,20,C2,51,A0
1040 DATA C9,21,35,A1,ED,78,FE,C0,38,FA,0C
1050 DATA ED,78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD
1060 DATA ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78
1070 DATA 87,30,FB,87,30,03,C3,E0,9E,F1,0C
1080 DATA ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9
1090 DATA DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD
1100 DATA 4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,E5,DD
1110 DATA 6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,22,1D
1120 DATA A1,E1,DD,7E,00,32,1F,A1,DD,23
1130 DATA DD,7E,00,32,20,A1,DD,23,C9,3A,20
1140 DATA A1,B7,28,2A,2A,24,A1,E5,ED,5B,22
1150 DATA A1,D5,19,ED,5B,1D,A1,A7,ED,52,22
1160 DATA 1B,A1,E5,D1,C1,E1,3A,1F,A1,CD,EA
1170 DATA A0,2A,1D,A1,22,22,A1,2A,1B,A1,22
1180 DATA 24,A1,C9,F3,32,00,A1,7E,FE,00,28
1190 DATA 09,12,13,23,0B,78,B1,20,F3,C9
1200 DATA 0B,0B,C5,23,7E,47,23,7E,12,13,10
1210 DATA FC,C1,18,EA,0,0,0,0,0,00,03,00,00
1220 DATA 00,00,00,00,00,FF,FF,00,05,02,03
1230 DATA 04,05,06,00,00,01,80,00,00,00,00
1240 DATA 00,00,66,00,00,00,C1,01,C9,0A,FF
1250 DATA 28,43,29,20,31,39,38,37,20,41,50
1260 DATA 50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F
1270 DATA 43,49,41,54,45,53,07,12,E8,6A,B6,1B
1280 DATA 09,76,D2,8A,2D,0,40,04,01,5C,D8
1290 DATA 06,8F,C4,40,00,F0,35,F0,35,04,00
1300 DATA AA,1C,CC,38,B0,90,3E,B9,03,C9,03
1310 DATA 15,01,3C,B6,52,6E,84,88,42,3C,04
1320 DATA 5C,04,12,01,00,00,00
1330 CALL &9CE2
```

Pour que le joueur 1 ait de l'énergie infinie:
POKE &F2,0
POKE &F3,0
Pour le joueur 2:
POKE &FC,0
POKE &FD,0
Pour supprimer quelques bestioles:
POKE &F16,0
(Maxime DEVIMAL)

Pour avoir des vies infinies:
POKE &F2,0
POKE &F3,0
POKE &FC,0
POKE &FD,0
(Cédric CHEVAL).

CPC

Pendant la présentation, tapez 'ARC' et pressez 'HELP'. Maintenant vous pourrez en pleine partie appuyer sur :
- 'L' pour passer de niveau
- 'S' pour aller à la boutique
Eh! Non! Rien d'autre! C'est déjà pas mal. Non??
(Olivier BALANTZIAN)

ST

Tapez "ARC" et 'HELP' pendant la présentation, maintenant vous pouvez appuyer sur 'N' pour changer de niveau et sur 'S' pour rentrer dans le magasin.
(DE MANNET)

Tapez "STARC" et 'HELP' pendant la présentation, maintenant vous pouvez appuyer sur 'N' pour changer de niveau et sur 'S' pour rentrer dans le magasin. Sympa le truc...
(DE MANNET)

AMIGA

FLYING SHARK

C64

```
1 REM Vies, bombes infinies et tirs rapides sur FLYING SHARK
1Ø B=Ø:POKE 5328Ø,6:POKE 53281,1:PRINT CHR$(147);CHR$(144)
2Ø FOR I=52992 TO 53178:READ A:POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
3Ø IF B<>23495 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
4Ø POKE 5328Ø,1:POKE 53281,Ø:POKE 816,Ø:POKE 817,2Ø7
5Ø PRINT"CHARGER LE JEU COMME D'HABITUDE":END
6Ø  DATA  37,17Ø,249,174,19,146,216,7,174,212,146,217,7,1Ø1,174,81
7Ø  DATA  146,132,197,174,37,146,133,197,174,212,146,134,197,81
8Ø  DATA  177,212,2Ø3,7,245,8,81,7Ø,197,167,5,194,184,212,154,12Ø
9Ø  DATA  237,229,13,213,251,125,174,52,138,5,174,132,146,18,225
1ØØ  DATA  174,241,146,27,8,174,2Ø1,146,28,8,174,198,146,29,8,174
11Ø  DATA  259,146,3Ø,8,182,122,86,173,235,174,86,173,2Ø3,174,137
12Ø  DATA  128,77,157,46,68,173,1Ø9,86,12Ø,169,128,15Ø,122,2Ø5,213
13Ø  DATA  234,235,123,17Ø,123,2Ø2,125,213,226,167,5,194,5,77,162
14Ø  DATA  5,2Ø2,194,5,78,162,5,2Ø3,237,213,246,174,1Ø6,167,5,165
15Ø  DATA  165,37,5,2Ø2,174,54,146,25,8,174,239,146,26,8,93,174
16Ø  DATA  178,146,259,26,146,6,27,146,27,49,174,1Ø1,146,137,3Ø,81
17Ø  DATA  5,144,174,5Ø,138,7,81,5,197,5,7,5,36,5,79,5,144
```

● Vies infinies:
POKE $1BFE,$AD
POKE $1CØ1,$AD
Bombes infinies: POKE $3216,$AD
Tir rapide: POKE $1F84,6Ø

● Pour avoir des vies infinies, il vous suffit de faire un reset après avoir chargé le jeu, et de taper:
POKE 7929,173
SYS 2Ø61

CPC

```
1 ' Vies infinies sur FLYING SHARK version disk
1Ø MEMORY &3ØØØ:B=Ø:FOR I=&BEØØ TO &BE48
2Ø READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
3Ø IF B=6451 THEN LOAD"shark1":CALL &BEØØ
4Ø PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø  DATA  33,55,189,54,195,35,54,54,35,54,19Ø,33
6Ø  DATA  112,62,54,195,35,54,25,35,54,19Ø,195,Ø,62
7Ø  DATA  5Ø,7Ø,161,2Ø,122,254,64,4Ø,1,233,229,33
8Ø  DATA  62,1,54,195,33,112,62,54,5Ø,35,54,7Ø,35
9Ø  DATA  54,161,225,233,33,61,19Ø,34,182,1,2Ø1
1ØØ  DATA  33,24,1,34,165,79,34,112,59,195,Ø,192
```

● Pour avoir des bombes infinies:
POKE &4D41,Ø
Pour avoir une surprise !
POKE &2EF7,1

```
1 REM Vies et bombes infinies pour FLYING SHARK
2 REM version Disquette
1Ø MODE 1:OPENOUT"X":MEMORY &3FFF
2Ø B=Ø:FOR I=&BEØØ TO &BE2C
3Ø READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
4Ø IF B=315Ø THEN LOAD"DISC":CALL &BEØØ
5Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø DATA 33,71,4,17,Ø,16,1,32,Ø,237
7Ø DATA 176,62,2Ø1,18,5Ø,71,4,2Ø5
8Ø DATA Ø,4,2Ø5,Ø,16,33,32,19Ø,34
9Ø DATA 227,4,195,1Ø3,4,33,Ø,Ø,34
1ØØ DATA 112,59,34,113,59,195,Ø
11Ø DATA 192,74
```

SPECTRUM

```
1Ø REM Vies infinies pour Flying Shark C.LEPRINCE
2Ø LET T=4Ø35Ø9:LET W=85
3Ø FOR F=45ØØØ TO 45Ø83
4Ø READ A:POKE F,A
5Ø LET T=T-W*A:LET W=W-1
6Ø NEXT F
7Ø IF T<>Ø THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS.":STOP
8Ø LOAD ""CODE
9Ø RANDOMIZE USR 45ØØØ
1ØØ DATA 195,252,175,5Ø,21,255
11Ø DATA 122,254,46,192,62,5Ø
12Ø DATA 5Ø,84,2Ø5,33,21,255
13Ø DATA 34,85,2Ø5,62,195,5Ø
14Ø DATA 58,91,33,235,175,34
15Ø DATA 59,91,195,Ø,91,5Ø,1Ø7
16Ø DATA 92,33,13,176,17,172
17Ø DATA 91,1,15,Ø,237,176
18Ø DATA 195,61,91,49,112,148
19Ø DATA 62,2Ø5,5Ø,84,2Ø5,33
2ØØ DATA 2Ø3,175,34,85,2Ø5,195
21Ø DATA Ø,2Ø5,33,Ø,Ø,34,14
22Ø DATA 236,34,191,212,1Ø5
23Ø DATA 58,158,127,77,72
```

● Changer de niveau à chaque fois que l'on te tue :
POKE 4297Ø,24
Donne des armes, du bonus, des vies à chaque fois que tu tues un ennemi :
POKE 47Ø39,62
Tue les avions avant même qu'ils apparaissent à l'ecran :
POKE 493Ø3,62

ST

● Pour avoir des vies et bombes infinies, prendre un éditeur de secteurs et rechercher dans le fichier .PRG les octets Ø447ØØ Ø13C3CØØØ2 et remplacer par 4E714E713C3CØØØ2 puis rechercher les octets 6626Ø479 ØØØ1ØØØ77ØC661C puis remplacer par 66266ØØ6ØØ Ø1ØØØØ77ØC6Ø1C par la suite rechercher Ø447ØØØ16B 243C3C et remplacer par 4E714E716B243C3C et encore rechercher 6D18Ø479ØØØ1 ØØØØ77ØA remplacer par 6D186ØØ6ØØ Ø1ØØØØ77ØA et pour la fin rechercher 6D2ØØ479ØØØ1 ØØØØ77ØA et remplacer par 6D2Ø6ØØ6Ø ØØ1ØØØØ77ØA. (Gillus)

● Une fois dans le tableau des scores, rentrer les 3 lettres du code en appuyant sur le 5 du pavé numérique lors de la dernière lettre. Rentrer le premier code d'abord pour obtenir un score plus grand à chaque fois.
Le super tir: J-H (Joystick-Hebdo:NDLR)
Les vies infinies: KDJ
L'invulnérabilité: HSC



FREDDY HARDEST

CPC

```
1 REM Invulnérabilité pour FREDDY HARDEST II version Disquette
10 FOR i=&A000 TO &A0DF:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
20 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"+a$):NEXT
30 CALL &A0D2
40 DATA 21,00,C0,16,0A,01,41,20,CD,4C,03,21,00,04,16,1E
50 DATA 01,41,52,CD,4C,03,00,00,00,21,00,04,01,00,A4,7E
60 DATA EE,E5,77,23,0B,78,B1,20,F6,00,00,00,00,00,00,00
70 DATA 21,E0,85,36,00,23,36,00,23,36,00,00,00,00,00,00
80 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,C3,00,80,ED,43,D2,03
90 DATA 22,D4,03,1E,00,ED,53,D6,03,0E,07,CD,0F,B9,CD,45
100 DATA C0,01,7E,FA,3E,01,ED,79,01,7E,FB,3E,4C,CD,5C,C9
110 DATA AF,CD,5C,C9,3A,D7,03,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,D2
120 DATA 03,CD,5C,C9,3E,02,CD,5C,C9,3A,D2,03,CD,5C,C9,3E
130 DATA 2A,CD,5C,C9,F3,3E,FF,CD,5C,C9,2A,D4,03,CD,E5,C6
140 DATA 22,D4,03,FB,0E,07,CD,0F,B9,01,7E,FB,CD,1C,C9,3A
150 DATA D3,03,3D,32,D3,03,C8,3A,D2,03,3C,32,D2,03,FE,4A
160 DATA 20,A6,ED,5B,D6,03,14,ED,53,D6,03,3E,41,32,D2,03
170 DATA 18,8C,21,00,a0,11,00,03,01,00,01,ed,b0,c3,00,03
180 DATA 0,a,1a,c,18,9,12,10,14,1,2,b,8,f,3,6,0
```

```
1 REM Vies infinies pour FREDDY HARDEST version Cassette
10 B=0:FOR I=&BE00 TO &BE52:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B=8195 THEN LOAD"":CALL &BE00
30 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA 0,42,15,188,34,29,189,33,14,188,54,195,35,54,21,35,54,190,195,25
50 DATA 50,175,205,28,189,58,0,190,60,50,0,190,254,2,192,33,42,190,34,92
60 DATA 52,201,221,33,91,170,17,0,1,205,234,169,33,61,190,34,10,171,195
70 DATA 133,170,58,122,170,254,12,40,7,62,167,50,117,102,24,5,62,167,50
80 DATA 250,138,195,0,128
```

- Le code d'accés au second niveau est : 897653
- Les 4 codes du capitaine : FENIX, AUDAX, ARTEX et BORAX
- Vies infinies : POKE &8AFA,&A7

C64

- Le code pour accéder à la deuxième partie est : 25425
- Nombre de vies : POKE $8272,Nb
  Vies infinies : POKE $B56A,$AE
  Ne pas tomber dans les précipices : POKE $881E,$A9
- Pour ne plus avoir besoin de clés : POKE $DBD3,$AD
  Vies infinies : POKE $9986,$AE
  Nombre de vies : POKE $8275,Nb
  Laser infini : POKE $9AC8,$AE

```
1 REM Vies infinies sur FREDDY HARDEST
10 FOR I=415 TO 458:READ A:POKE I,A-5:NEXT:SYS 415
20 DATA 37,49,252,37,113,250,174,37,146,207,7,174,186,146,208
30 DATA 7,174,6,146,209,7,101,146,260,260,174,200,146,141,6
40 DATA 174,6,146,142,6,101,174,178,146,139,158,81,14,133
```

SPECTRUM

```
1 REM Vies infinies sur FREDDY HARDEST
10 CLEAR 45000 : FOR I=32768 TO 32919 : READ A
20 POKE I,A-5 : NEXT I
30 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR 32768
40 DATA 226,38,139,133,222,11,11,222,226,115
50 DATA 5,226,107,6,226,83,7,11,5,22,5,130,242
60 DATA 181,38,112,133,6,12,5,242,181,35,236
70 DATA 110,5,130,226,40,226,40,226,40,222,21
80 DATA 222,222,38,124,237,22,172,256,6,35,8
90 DATA 242,181,38,5,205,39,194,259,67,200,55
100 DATA 202,259,38,83,133,39,203,259,200,174
110 DATA 259,38,5,205,22,202,259,6,16,6,242
120 DATA 181,180,55,69,260,38,118,133,22,222
130 DATA 259,6,27,5,242,181,200,202,259,54,182
140 DATA 180,200,42,133,258,38,63,97,242,91,38
150 DATA 93,44,222,67,63,55,97,241,54,260,102
160 DATA 200,5,96,22,229,21,38,229,41,118,229
170 DATA 17,130,229,19,144,229,30,180,229,18
```

```
1 REM Vies infinies sur FREDDY HARDEST
10 CLEAR 45000 : FOR I=32768 TO 32919
20 READ A : POKE I,A-5 : NEXT F
30 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR 32768
40 DATA 226,38,139,133,222,11,11,222,226,115
50 DATA 5,226,107,6,226,83,7,11,5,22,5,130,242
60 DATA 181,38,112,133,6,12,5,242,181,35,236
70 DATA 150,5,130,226,40,236,40,226,40,222,21
80 DATA 222,222,38,124,237,22,172,256,6,35,8
90 DATA 242,181,38,5,205,39,194,259,67,200,55
100 DATA 202,259,38,83,133,39,153,259,200,174
110 DATA 259,38,5,205,22,202,259,6,16,6,242,181
120 DATA 180,55,69,260,38,118,133,22,222,67,29
130 DATA 55,242,181,200,202,259,54,182,180,200
140 DATA 42,133,258,38,63,97,242,91,38,93,44
150 DATA 222,67,29,55,10,249,54,228,101,200,5
160 DATA 96,23,229,21,39,229,41,119,229,17,131
170 DATA 229,19,145,229,30,181,229,18
```

LE FETICHE MAYA

MERIDA
Entrez dans le commerce, ensuite vendez votre bidon d'huile, par contre achetez la pharmacie, la lampe, le pied de biche et le parapluie, les cigarettes et 3 jambons, ressortez et allez au village d'Uxmal.

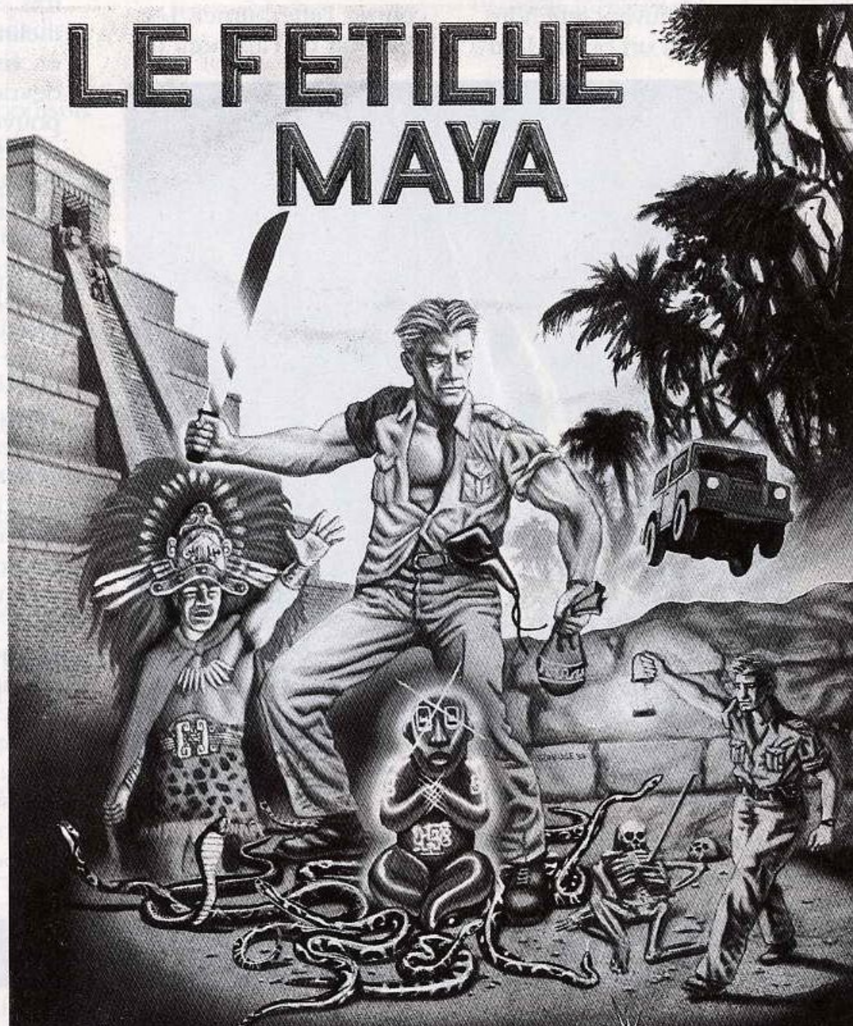
VILLAGE D'UXMAL
Allez voir le chef puis échangez-lui le parapluie contre le disque des vents. Puis allez à la cité d'Uxmal.

CITE D'UXMAL
Entrez dans la cité, évitez les cobras, allez à gauche, entrez dans la porte tout à gauche, prenez la plaquette, ressortez puis allez 2 tableaux à droite, entrez dans la porte de gauche. Prenez le casque et allez le poser au pied du grand sorcier, ressortez, allez à Méridor.

MERIDA
Allez au commerce et vendez le disque des vents et achetez tout ce que vous avez en essence, ressortez, allez au village de Tikal.

VILLAGE DE TIKAL
Là échangez la statuette et le morceau d'argile (fétiche) avec 2 jambons, allez au village après Tikal.

VILLAGE APRES TIKAL
Là échangez la plaquette contre les cigarettes, allez à Copan.



COPAN
Là allez à droite, entrez par la porte de droite et suivez mon plan. Avancez sur la dalle blanche devant vous. Puis: droite, haut, droite, droite, bas, bas, bas, droite, droite, bas, bas, droite, bas, droite. La porte s'ouvre, remplacez la tête de jade par celle de pierre. Repartez par le même chemin pour sortir, entrez dans la porte de gauche, prenez tout, retournez à la vitrine et allez à gauche jusqu'au cimetière en évitant les plantes carnivores. Soulevez la tombe qui est toute droite, prenez la statuette, retournez à la jeep et allez à Tikal (cité)

TIKAL
Allez à droite, entrez dans le monument, prenez la plaquette, soulevez la dalle, descendez, puis appuyez sur la 1ère plaquette en partant de la gauche, ressortez, allez à la voiture, entrez dans le monument en face de vous, prenez statuette, soulevez plaque, descendez et là appuyez sur la 2ème plaquette en partant de la droite, allez voiture et allez gauche, entrez dans monument, descendez puis prenez les pieds du fétiche, allez voiture et ensuite allez à Uxmal (attention aux indiens).

UXMAL
Allez poser statuettes au pied du sorcier, et allez à droite, entrez dans la porte de droite, puis prenez le reste du fétiche, allez à MERIDA.

MERIDA
Vendez les 2 céramiques et achetez le maximum d'essence, allez à Chichen-Itza.

CHICHEN-ITZA
Montez en évitant l'aigle, entrez, descendez, faites tomber Kharloff dans le précipice, ensuite posez le fétiche entier sur la dernière table, reprenez-le et posez-le sur l'avant-dernière table, reprenez-le, allez sur la passerelle (attention si les passerelles sont au même niveau, retournez et recommencez la manœuvre). Ensuite, arrivez au bout, posez le fétiche sur la table puis entrez dans la porte... (CHIFFOT Laurent).

FIGHTER BOMBER

Tout d'abord, sachez qu'il vous est proposé de nombreux chasseurs dans ce soft, mais le meilleur reste le F-111F. La première chose que vous devriez remarquer concernant vos cibles est qu'elles sont toutes basées au sol, à l'exception des avions ennemis, bien évidemment. Dans cette mesure, vous n'aurez besoin d'équiper votre appareil qu'avec des missiles guidés air-sol de type Maverick TV. Si vous pouvez vous le permettre, rajoutez-vous quelques missiles HARM (ALARME). Vous êtes maintenant paré à décoller.

LE DECOLLAGE

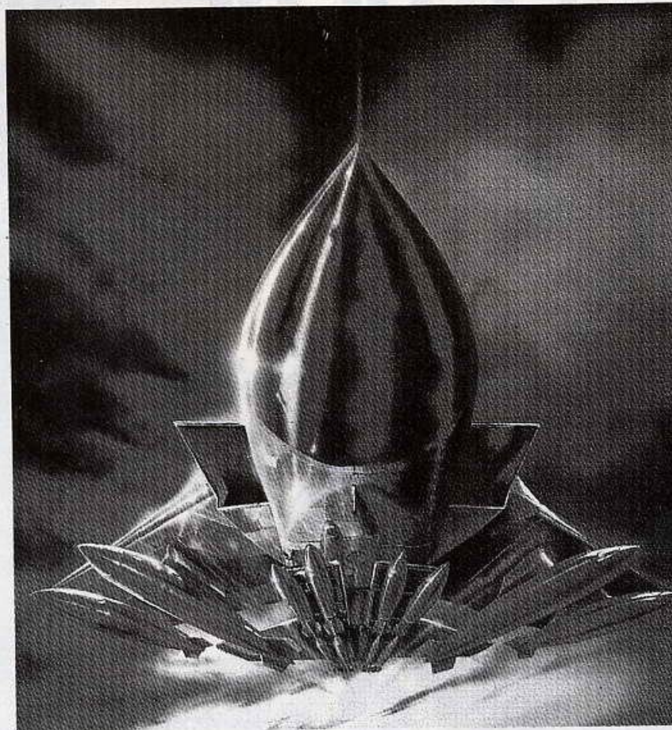
Tout d'abord, desserrez les freins bloquant les roues de votre appareil, puis enclenchez le moteur au maximum en appuyant sur 0. Si vous appuyez de nouveau sur 0, cela enclenchera le dispositif de post-combustion (les afterburners), mais pensez à économiser votre carburant. Puis, dès que vous aurez atteint votre vitesse de décollage (environ 200 noeuds), tirez le stick vers vous et montez à à peu près 30000 pieds, en n'oubliant pas de remonter votre train d'atterrissage. Simple, non?

VOTRE PREMIERE CIBLE

Pressez U afin de déterminer votre premier point de parcours. Il indiquera la distance (RNG) et la direction (HDG). En utilisant le radar, vous serez en mesure de repérer la cible une fois qu'elle sera assez proche. Dirigez votre avion vers la cible en observant le dispositif HUD. Appuyez alors sur backspace pour préparer le missile et faites feu. Vous pouvez visualiser le missile en appuyant sur F3. La boîte à informations vous fera savoir si votre objectif a été détruit ou non.

INTERCEPTER LES APPAREILS ENNEMIS

Le meilleur moyen d'éviter les chasseurs ennemis est de grimper à une altitude qu'ils ne peuvent atteindre. Le F-111F a un plafond de



60.000 pieds. Si un ennemi s'apprête à faire feu sur vous, l'informateur de l'avion vous le fera savoir. Au lieu de voler droit devant, faites se déplacer l'appareil de façon à éviter d'être pris de court. En pressant S vous pourrez prendre connaissance de la direction, vitesse, distance et dimensions de l'ennemi. Mettez-vous alors immédiatement face à lui mais gardez vos distances, car certains de ces pilotes sont de véritables kamikazes. Sélectionnez «Sidewinder» et, lorsque l'indicateur de ciblage de l'ordinateur vire au rouge, larguez tout.

REFAIRE LE PLEIN

C'est probablement la manoeuvre la plus difficile à réaliser, car le plein se fait en l'air par l'intermédiaire d'un avion de ravitaillement. Vous devez alors passer en afterburners (post-combustion). Une fois votre positionnement correct et le réservoir visualisé sur votre HUD, coupez l'afterburner. Le réservoir de l'appareil de ravitaillement devrait se rapprocher. Ajustez alors la hauteur de votre appareil de façon à ce que la ligne de fuel se situe juste sur l'horizon. Utilisez alors le manche à balai pour bien vous positionner. Lorsque le ravitailleur approche, coupez les gaz de 40% (pressez 4). Le ravitaillement demande une très grande pratique: la plus grande erreur serait ici de vous approcher trop rapidement du ravitailleur. Si vous le loupez, descendez les gaz d'à peu près 30% et enclenchez les freins aériens (B). Le ravitailleur devrait alors vous dépasser. Coupez ces moteurs et recommencez.

Une fois votre chasseur ravitaillé pressez H afin de refermer les conduites.

L'ATTERRISSAGE

Utilisez la visée satellite (F8) pour repérer exactement votre distance par rapport à la piste d'atterrissage, et ajustez votre position en utilisant le manche à balai. Une fois satisfait de votre inclinaison, remettez-vous en visée de cockpit. Vous devriez maintenant pouvoir observer la piste d'atterrissage dans le HUD. Réduisez alors lentement votre altitude et votre vitesse de 30 %, en n'oubliant pas de baisser le train d'atterrissage. Continuez alors de baisser votre altitude jusqu'à vous trouver juste au dessus de la piste d'aterrissage. Enclenchez alors les freins aériens et faites piquer le nez de votre avion, lentement et prudemment. Les roues crisseront lorsque elles heurteront la piste d'atterrissage. Alignez-vous avec cette dernière en utilisant le manche à balai et descendez votre vitesse jusqu'a 0% en pressant 1. Pressez 1 de nouveau afin de couper le moteur puis coupez les freins aériens. C'est réussi! Félicitations pour votre premier vol réussi. Et bien, vous devriez être maintenant un pilote exemplaire. Malgré cela, vous voudrez certainement essayer toutes les missions, n'est-ce pas? Pour cela, au lieu d'entrer votre propre nom de pilote, essayez plutôt de taper «BUCKAROO». L'ordinateur répondra alors «Oh no! it's a buckaroo», mais plus important, vous pourrez essayer n'importe laquelle des seize missions proposées!

FOOTBALLER OF THE YEAR

	STADE	MANAGER	NICKNAME
ABERDEEN	Pittodrie	Scott	Dans
ARSENAL	Highbury	Graham	Gunners
ASTON VILLA	Villa Park	Tailor	Villains
CARDIFF CITY	Ninian Park	Borrows	Bluebird
CELTIC	Celtic Park	Turner	Bhoys
CHELSEA	Stamford Bridge	Campbell	Blues
DUNDEE UNITED	Tanadice Park	Mc Clean	Terrors
EVERTON	Goodison Park	Harvey	Toffemen
LEEDS UNITED	Elland Road	Bremner	United
LIVERPOOL	Anfield	Dalglish	Pool
MAN. UTD	Old Trafford	Ferguson	Red Devil's
NEWCASTLE UTD	St James' Park	Mc Faul	Magpies
NORWICH CITY	Carrow Road	Stringer	Canaries
NOTTS FOREST	City Ground	Clough	Reds
RANGERS	Ibrox	Souness	Gers
SHEFFIELD	Hillsbourough	Atkinson	Owls
SUDDERLAND	Roker Park	Smith	Rokerites
SWEANSY CITY	Vetch Park	Yorrah	Swans
TOTTENHAM	White Hart Line	Venables	Spurs
WEST HAM UTD	Uption Park	Lyall	Hammers
WOLVERHAMPTON	Moulineux	Mc Neill	Wolves

RESULTAT FINALE FA CUP

1967: //// ////	Totthenham	b. Chelsea	:2-1
1968:Georges BEST	WBA	b. Everton	:1-Ø
1969:Dave MACKEY	Man. City	b. Leicester	:1-Ø
197Ø:Billy BREMNER	Chelsea	b. Leeds	:2-1
1971:Franck Mc LINTOCK	Arsenal	b. Liverpool	:2-1
1972:Gordon BANKS	Leeds	b. Arsenal	:1-Ø
1973:Pat JENNINGS	Sudderland	b. Arsenal	:1-Ø
1974:Ian CALLAGHAN	Liverpool	b. Newcastle	:3-Ø
1975:Allan MULLARY	West Ham	b. Fulham	: -
1976:Kevin KEEGAN	Southampton	b. Man. Utd	:1-Ø
1977:Emyl HUGHES	Man. Utd	b. Liverpool	:2-1
1978:Kenny BURNS	Ipswich	b. Arsenal	:1-Ø
1979:Kenny DALGLISH	Arsenal	b. Man Utd	:3-2
198Ø: Terry Mc DERMOTT	West Ham	b. Arsenal	:1-Ø.
1981:Frans THITSEEN	Tottenham	b. Man. City	:3-2
1982:Steve PERYMAN	Tottenham	b. QPR	:1-Ø
1983:Kenny DALGLISH	Man. Utd	b. Brighton	: -
1984:Ian RUSH	Everton	b. Watford	:2-Ø
1985:Neville SOUTHALL	Man. Utd	b. Everton	:1-Ø
1986:Gary LINEKER	Liverpool	b. Everton	:3-1
1987:Clive ALLEN	Coventry	b. Tottenham	:3-2
1988:John BARNES	Winbledon	b. Liverpool	:1-Ø
1989:Steve NICOL	Liverpool	b. Everton	:3-2

(FERCOT Laurent).

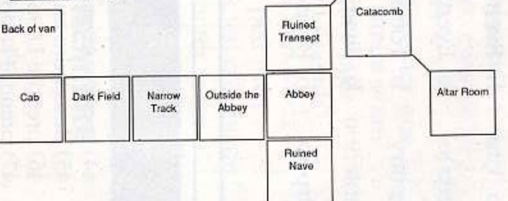
FRED

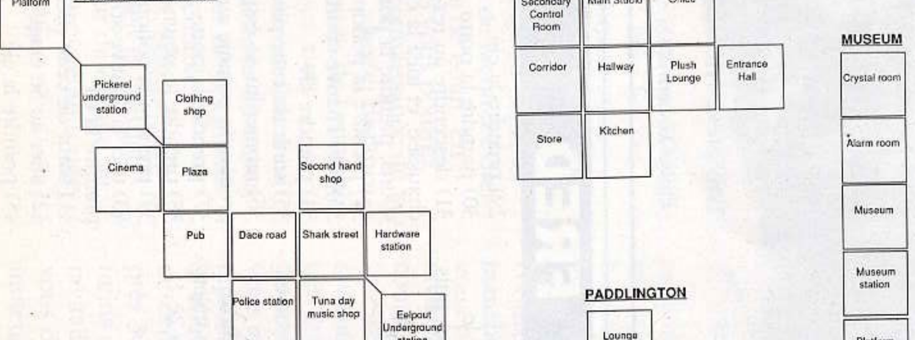
ST

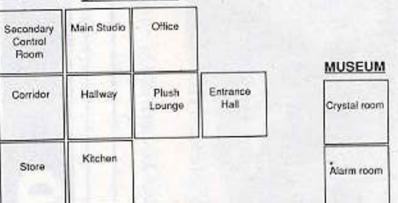
1) Prenez le poignard
2) prenez le sac
3) utilisez la potion de l'invincibilité si c'est elle qui se trouve dans le sac
4) allez au fond du tableau
5) prenez la clé
6) passez par la trouée
7) prenez la pomme
8) prenez la potion d'invincibilité
9) aller au fond du tableau
10) prenez la clé
11) passez par la trouée
12) prenez le poignard
13) prenez le 2è escalier puis le sac
14) tuer tête de diable
15) prendre clé
16) prendre la grille
17) (2è niveau) prendre le poignard, puis la pomme, puis la clé
18) détruire l'étoile bleue
19) monter
20) prendre la 1è porte
21) prendre la pomme
22) prendre la potion bleue et se laisser mourir
23) vous êtes au début du 2è niveau, refaites le même trajet sauf qu'il faut prendre la 2è porte
24) prenez le sac
25) prenez l'ascenseur
26) (3è niveau)
27) prendre la pomme
28) tuer la chauve-souris
29) prendre la clé
30) prendre la porte
31) descendre au rez-de-chaussée, et tuez la chauve-souris, prendre la porte
32) prendre la potion
33) tuer chauve-souris
34) prendre clé
35) sortir de cette pièce
36) monter au 4è étage en prenant la pomme au 3è
37) prendre la porte
38) prendre le poignard
39) prendre la potion bleue
40) tuer la chauve-souris et prendre la clé
41) sortir de cette pièce
42) aller au 5è étage
43) prendre la clé
44) prendre la pomme
45) descendre tout en bas
46) prendre l'issue
47) prendre la potion rouge
48) prendre la clé
49) sortir par l'autre issue
50) prendre l'ascenseur
51) foncez tout droit
52) prenez la pomme sur la table
53) prendre la porte
54) tuer le sorcier
55) prendre la clé
56) prendre le poignard
57) tuer le dragon
58) tuer le magicien
59) monter
60) prendre le joyau et vous avez gagné!!

(TOURNOUX François).

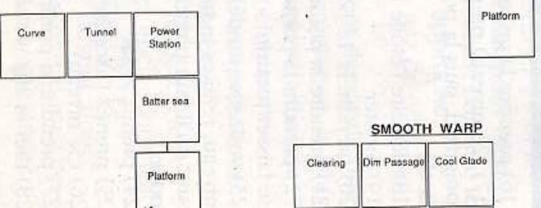


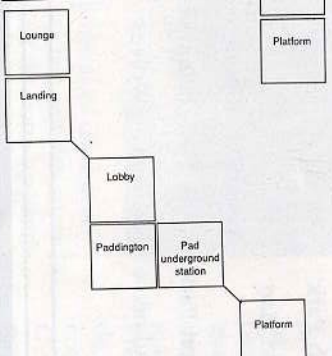








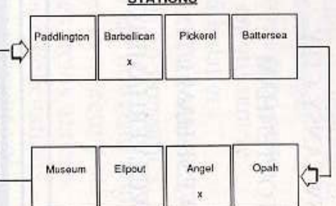




SMOOTH WARP

Clearing | Dim Passage | Cool Glade
Bank Forest | Wet Forest | Gloomy Passage
Chaner Glade | Dark Forest | Outside Smithy | Smithy





Plan et solution complète de not'pote Antoine SMIGIELSKI

TURN OVER, GO IN THE CASTLE, EXAMINE WARPS.

1er warp:
GO IN THE SMALL WARP, ASK ROD TO MAKE COFFEE, TAKE ALL IN BIN, W, W, TURN ON SWITCH, OPEN DOORS, S, TAKE ALL IN BIN, N, N, CLOSE DOOR, PUSH BUTTON, OPEN CUPBOARD, TAKE ALL IN IT, SET FADER TO ONE, PLAY CLEANER IN PLAYER, PLAY CASSETTES IN PLAYER(noter les 3 chiffres.), OPEN DOOR, S, E, E, OPEN DOOR, N, EXAMINE CABINET, SET COMBINATION TO(3 chiffres), OPEN CABINET, TAKE ALL IN IT.

2eme warp: GO IN THE SMOOTH WARP, SE, SE, E, OPEN CAGE, W, NW, NW, Z, Z, Z, Z, Z, TAKE DISC, E, SE, S, E, OPEN CUPBOARD, TAKE ALL IN IT, WEAR GLOVES, TAKE MOULD, HOLD CRUCIBLE WITH TONGS, PUT DISC IN CRUCIBLE, HOLD CRUCIBLE OVER FIRE, POUR GOLD ON MOULD, W, W, W, N, NE, E, Z, Z, Z, BREAK MOULD WITH HAMMER, TAKE RING.

3eme warp: GO IN THE WARP, WEAR JEANS, S, MOVE RUBBISH, TAKE TORCH, LIGHT IT, E, E, E, E, S, TAKE PEW, SWITCH OFF LAMP, N, N, PUT DOWN PEW, LIGHT LAMP, D, S, Y(es), MOVE DEBRIS, MOVE LID, D, TAKE ROPE, U, N, U, CLIMB PEW, CLIMB ARCHWAY, TIE ROPE TO GARGOYLE, HOLD ROPE, D, PULL ROPE, TAKE GARGOYLE, UNTIE ROPE, D, S, D, PUT GARGOYLE IN HOLE, TAKE CHALICE, GO IN WARP, WEAR ALL, TAKELAMP, S, E, E, E, E, N, D, S, D, LOOK IN CHALICE, TAKE GROMMET.

Large warp: GO IN LARGE WARP, LOOK UNDER FISHTON, TAKE CARDS, PUT HAND ON PRINT, TURN OFF SWITCH, S, D, S, E, D, Z FOR TRAIN, GO IN TRAIN, Z, Z, Z, LEAVE IT, U, SE, SE, E, E, BUY ALL WITH FISA CARD, BUY BAG WITH FISA CARD, W, S, BUY PLUGS WITH FISA CARD, N, N, BUY FISHTON WITH FISA CARD, S, W, W, BUY SNIFTER WITH FISA CARD, GIVE IT TO DRUNK, ASK DRUNK ABOUT CARD, BUY SNIFTER WITH FISA CARD, GIVE IT TO DRUNK, BUY IT WITH FISA CARD, BUY CYLINDER WITH FISA CARD, N, N, BUY TIE WITH FISA CARD, BUY GLASSES WITH FISA CARD, S, NW, D, Z FOR TRAIN, GO IN IT, Z, Z, Z, LEAVE IT, U, E, S, BUY SACHET WITH FISA CARD, N, E, S, E, S, OPEN BOOK AT PAGE 158, TEAR PAGE, E, PUT TATTY CARD IN SLOT, E, SE, PUT PAGE IN SLOT, TAKE WHEEL, TURN OFF SWITCH, NW, PUT DOWN WHEEL, PUT TATTY CARD IN SLOT, W, W, W, W, W, D, Z FOR TRAIN, GO IN IT, Z, Z, Z, Z, Z, LEAVE IT, U, N, N, OPEN SACHET, N, TAKE CRYSTAL, S, S, S, D, Z FOR TRAIN, GO IN IT, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, LEAVE IT, U, N, TURN OFF SWITCH, W, W, REMOVE SCREW WITH SCREWDRIVER, E, E, S, D, Z FOR TRAIN, (chercher Bertie Bream), ASK BREAM ABOUT DISCO(l'heure de rendez-vous doit etre 13:00.), (retourner a :UNIVERSITY FOYER.), PUT NEW CARD IN SLOT, N, PUT CRYSTAL IN TUNA, CLOSE TUNA, TURN ON IT, OPEN IT, TAKE CRYSTAL, PUT NEW CARD IN SLOT, S, E, E, PUT TATTY CARD IN SLOT, E, DROP FILTER, DROP CRYSTAL, DROP SACHET, PUT TATTY CARD IN SLOT, W, W, W, W, WEAR GLASSES, WEAR PLUGS, WAIT UNTIL 13:00, GIVE TIE TO BREAM, N, E, E, E, PUT TATTY CARD IN SLOT, E, NE, REMOVE SCREW WITH HYPERDRIVER(noter mot de passede bream. (ex:GRAVEL, EGGS...)), SW, SIT AT TERMINAL, LOGIN, BREAM, (mot de passe), GAMES, SHUTDOWN, (4:ajouter 1 a 25 pour avoir un A;5:ajouter 1 a 25 pour avoir un R;2:ajouter 1 jusqu'a ce que le 3 soit un S;2:ajouter 1 a 25 pour avoir un A;1:ajouter 1 a 25 pour avoir un W.), QUIT, QUIT, GET UP, PUT TATTY CARD IN SLOT, W, W, W, W, W, D, Z FOR TRAIN, GO IN IT, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, LEAVE IT, U, W, N, U, N, DROP GLASSES, DROP PLUGS, GO IN DARK WARP(voir nota), TAKE CYLINDER, U, PUT CYLINDER IN BAG, S, TAKE CASE, D, S, E, D, Z FOR TRAIN, GO IN IT, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, LEAVE IT, U, E, E, PUT NEW CARD IN SLOT, N, U, OPEN CYLINDER, DROP BAG, TAKE BRIDGE, CLIMB RAILINGS, E, E, E, PUT TATTY CARD IN SLOT, E, DROP BRIDGE, FIX CRYSTAL AT BRIDGE, FIX FILTER AT WHEEL, FIX FILTER AT BRIDGE, FIX FILTER AT CASE, NE, REMOVE SCREW WITH HYPERDRIVER, REMOVE ACCELERATOR, PUT REGULATOR IN DEVICE, FIX IT WITH LOK SCREW. (Vous avez gagne avec 483 sur 501).

nota:pour resoudre le DARK WARP, les directions font apparaitre ou disparaitre les directions suivantes:

W->W, S, SW, N, NW, UP
N->N, E, NE, W, NW, UP
NW->NW, N, W, UP
NE->NE, N, E, UP
E->E, S, SE, N, NE, UP
S->S, E, SE, W, SW, UP
SW->SW, S, W, UP
SE->SE, S, E, UP
U->E, W, S, N, NE, SE, NW, SW, UP

Il ne doit rester que la direction UP pour trouver le CYLINDER.
exemple:
exits:W, S, N, NE, SE, UP
>UP
exits:E, NW, SW
>NORTH
exits:N, NE, W, SW, UP
>EAST
exits:E, S, SE, W, SW
>SOUTH
exits:UP ->vous trouvez alors le CYLINDER.

FIRE AND BRIMSTONE **ST/AMIGA**

I) Généralités

Les multiples tableaux qui jalonnent le périple de Thor seront regroupés en deux catégories: R=REFLEXES (caractérisant les tableaux pour lesquels précision et rapidité seront nécessaires) et S=STRATEGIE (pour les tableaux où le joueur doit établir une tactique plus ou moins complexe: surtout pour les monstres de fin de mondes).
Les potions et le choix des armes jouent un rôle essentiel dans la survie du héros. C'est souvent dans le choix et l'utilisation de celles-ci que réside le côté très stratégique du jeu.
Les tableaux «réflexes» feront l'objet de moins d'observations que les tableaux «stratégie» (normal, tous les acharnés de l'Amiga ont des réflexes).

II) «Let's go for the stroll !»

ALFHEIM:

La principale difficulté de ce premier monde réside dans les pièges pour lesquels une grande précision est nécessaire (flammes, fosses etc...).
Pour chaque monde: il est préférable de faire «pause» au début de chaque tableau afin de ne pas oublier de clé dans celui-ci.



Tableau I (S):
Allez vers la droite. A quelques pas du feu, le géant se réveille. Ne lui tirez pas dessus. Sautez au dessus du feu. Allez en haut du tableau et tirez sept fois sur la chouette. Retournez prendre la fiole.

Tableau II (S):
Si la clé est présente dans le tableau, sauter sur le premier toit puis sur le deuxième en restant bien au bord pour éviter les flammes.

Tableau III (R):
Descendez jusqu'à quelques pas du feu, puis tuez la sorcière. Dépêchez-vous de sauter par dessus le crapaud avant qu'il ne saute à son tour (prenez la potion).

Tableau IV (R):
Passez sous l'arbre tout en évitant les pierres. Attrapez les fruits rouges au passage, grimpez à l'échelle et passez au tableau V.

Tableau V (S):
Utilisez la fiole bleue (surprise!), passez au VIème tableau en sautant en diagonale à partir de l'extrémité du pont.

Tableau VI (R):
Prenez la fiole. Sautez par dessus l'homme en armure rouge (il est indestructible). Attention à la fosse. Ne pas prendre les fruits verts.

Tableau VII (S):
Tuez la sorcière en tirant de la gauche du tableau. Montez à l'échelle pour évitez le crapaud (prenez la hache si vous voulez, cela a peu d'importance). Prenez le fruit et/ou la potion, et passez au tableau suivant.

Tableau VIII (S):
La créature dans l'arbre crache du feu dès que Thor arrive au niveau du totem. Il faut alors sauter par dessus la flamme, et s'arrêter juste devant la fosse. S'accroupir. Attendez que le serpent reparte, et franchissez la fosse. Arrêtez-vous de nouveau, puis repartez après la flamme du serpent. Sautez par dessus le feu, il y a une fiole derrière l'arbre.

Tableau IX (S):
Passez sous l'arbre en vitesse. Détruisez le gobelin (2 coups). L'ouverture en vert, du milieu, est en fait un passage secret. S'accroupir puis mettre tout de suite la manette vers le haut. Une fois la clé se trouvant dans le passage récupérée, sortir de la même façon.

Tableau X (R):
Allez prendre la vie qui se trouve sur le toit, descendez au bord du toit (à droite), de là, sautez par dessus les pièges et passez rapidement au tableau XI.

Tableau XI (R):
Détruisez la sorcière en descendant la pente.

Tableau XII (S):
Monter rapidement sur le promontoire, s'accroupir en face de l'ouverture (et hop, une vie), et prendre le coffre.

Tableau XIII (R):
Même chose qu'au tableau I.

Tableau XIV (R):
Descendre jusque devant les flammes, tuer la sorcière, se dépêcher de sauter ou revenir au tableau XII (sur le promontoire).

Tableau XV:
Ce monstre est très facile à tuer. Il suffit de disposer d'au moins 40 points de vie, et de sauter sans interruption tout en tirant. Une fois les trois têtes détruites, vous n'avez plus qu'à aller à droite, et c'est fini (pour ce monde en tous cas).

VANAHEIM: Des réflexes, rien que des réflexes !!!

Tableau I (R):
R.A.S. (attention aux spectres, tout de même, leur seul contact est mortel.).

Tableau II (R):
Le crâne peut-être détruit lorsqu'il plonge sur vous (il suffit d'anticiper).

Tableau III (R):
Détruire l'archer en sautant et en tirant 4 fois. Attention aux gardiens.

Tableau IV (R): La mort.
Vous pouvez la détruire en la touchant 10 fois (=une fiole), ou passer sans la combattre (avec prudence, elle est tout de même très rapide).

Tableau V (R):
Pour le dard; approchez-vous le plus près possible, puis avancez sans vous arrêter lorsqu'il remonte.

Tableau VI (R):
Dépêchez-vous de passer au tableau suivant.

Tableau VII (R):
Foncez vers la charrette de foin en vous débarrassant des monstres et en sautant par dessus l'homme en rouge. Prenez les fruits, et passez au tableau VIII.

Tableau VIII (R):
Monter sur le trône en prenant garde à la sorcière et aux monstres. Une fois propulsé par le ressort, bloquer le «joy» sur la diagonale en haut à droite, et vous arriverez à droite du dard. Sain et sauf.

Tableau IX (R):
Tirez! Tuez! Massacrez! Conservez l'arme de feu.

Tableau X (R):
Grimpez aux colonnes à droite de la tour, puis sautez sur la tour (elle même). Vous vous trouvez alors dans le passage secret N°2. Prenez la clé et plongez dans la cheminée du milieu, à droite (la plus grosse).

Tableau XI (R):
Tuez l'archer volant pour une potion (4 coups).

Tableau XII (R):
En prenant garde à la sorcière au balai, et au sorcier en robe bleue, allez jusqu'à la bouche. Pour la franchir, sautez en diagonale vers le haut sans arrêt, et elle ne vous croquera pas tout cru. Petit veinard.

Tableau XIII (R):
Détruisez les yeux en vous accroupissant et en tirant sans arrêt.

Tableau XIV (R):
Débarrassez-vous vite du magicien avant qu'il ne lance des éclairs. Evitez les flèches de l'archer. Prenez le fruit rouge, sautez par dessus la flamme du serpent et foncez vers la droite.

Tableau XV (S/R):
Tirez sur les pierres tombales lorsqu'elles sont au sol. Contentez-vous d'éviter d'être sous ces dernières lorsqu'elles retombent a terre. Elles sont totalement inoffensives, vous pouvez passer dessus sans risque. Après une quinzaine de coups au but, la pierre tombe en morceaux. Ne touchez pas à l'épée, ce serait mortel. Une fois les 3 pierres détruites, l'épée disparaît dans le sol, et vous pouvez passer.

NIDAVELLIR:
Probablement le tableau le plus difficile du jeu, tant les réflexes du joueur sont sollicités. Prenez surtout garde aux monstres sans yeux qui, lorsqu'ils arrivent près de vous, se mettent à sauter sans cesse. Ne laissez jamais de monstre derrière vous lorsque vous passez d'un tableau à l'autre, car vous le retrouveriez dans votre dos. Evitez les autels le plus souvent possibles, ils sont souvent enflammés. Pour les crânes suspendus, attendez qu'ils soient totalement tombés pour sauter par dessus. Sauf pour le premier où vous pouvez passer entre le premier au second rebond. Pour le reste c'est à vous de jouer. Et un conseil, faites "pause" avant chaque salle pour bien vous remettre en mémoire les pièges du tableau (ce serait trop bête, non ?). Pour les clés apparemment inaccessibles, essayez les fioles jaunes, et recommencez.



Tableau I (S):
Le promontoire rocheux est à deux étages, montez par l'extrémité gauche du premier, allez à droite jusqu'à l'extrémité droite de la troisième dalle. De là, en évitant de toucher les vers lâchés par l'oiseau (attendez son passage), sautez en diagonale pour atterrir sur la seconde dalle du deuxième étage. Redescendez au premier étage par la droite, puis sautez en diagonale pour éviter les gouttes d'eau et sortir du tableau.

Tableau II (S):
Faites tomber la stalactite en vous approchant doucement. Remontez la pente jusqu'à ce que le gros rocher stoppe sa course. Sautez en diagonale dès qu'il roule vers vous. Pour le crâne voir l'intro, un peu plus haut.

Tableau III (S/R):
Avancez très doucement vers la droite. Une fois que les pieux sont tombés, foncez. Note: si vous voulez une potion, prenez la masse d'arme, et visez la tête de la première statue. Il faut tirer une dizaine de fois.

Tableau IV (S):
Pour avoir la bague, il suffit de sauter en diagonale pour éviter de tomber sur l'autel. Pour passer le monstre rouge indestructible, utiliser une fiole bleue.

Tableau V (S/R):
Montez immédiatement sur l'autel. Sautez en tirant sur le crâne pour le faire chuter. Redescendez et accroupissez vous pour tuer les monstres sans yeux. Lorsqu'une ouverture se présente, franchissez le crâne, montez sur l'autel sans vous occuper de la sorcière, prenez la vie, et sautez hors du tableau.

Tableau VI (S):
Détruisez les monstres, accroupissez-vous devant l'ouverture au milieu, puis mettez le joy vers le haut (ce sera toujours comme ça pour entrer dans un passage secret). Voila le parcours à suivre (emplacement réel des dalles): Les dalles sont numérotées de haut en bas et de gauche à droite. 3ème rangée, dalle 5. Sautez sur la dalle 6 de la 4ème rangée. Marchez sur la 7, sautez les dalles 8 et 9. Sautez en diagonale, du milieu de la 10 afin d'arriver juste à gauche du haut de la porte. Sautez alors en diagonale haut gauche (bloquer le joy). Vous atterrissez alors entre les dalles 9 et 10 de la rangée 8. Sautez entre les dalles 7 et 8 de cette même rangée, avancez un peu, et sautez entre les dalles 5 et 6 de la rangée 9. Sautez une nouvelle fois à gauche pour arriver à l'extrémité gauche de la dalle 4. Sautez encore une fois, prenez la clé, et laissez-vous tomber.
En sortant, grimpez au sommet du temple pour redescendre et aller chercher la boule (bombe!), que vous prendrez à la place de la masse d'arme. Faites tomber le stalactite et passez au tableau VII.

Tableau VII (R/S):
Allez directement en haut du bâtiment en pierre. Pas besoin de sauter au dessus de l'oiseau, mais prenez garde aux monstres sautilleurs (eux, vous touchent si vous ne sautez pas). Prenez la fiole et le cristal. Une fois l'oiseau passé, laissez vous tomber par la gauche, et tuez le magicien. Remontez pour éviter le crapaud, et lorsqu'aucun monstre n'est en vue, laissez-vous tomber par la droite.

Tableau VIII (S):
Attention aux boules oranges. Vous pouvez passer lorsqu'elles

retombent. Avant de franchir la seconde, assurez-vous qu'aucun monstre n'est en vue. Faites alors tomber le stalactite qui se trouve juste derrière, et allez-y en prenant vos précautions.

Tableau IX (R):
Foncez vers la droite, sautez par dessus la goutte, puis par dessus le vers, juste derrière le crochet (attention à lui, sinon...). Ne montez pas à l'échelle. Vous reviendrez après, par la gauche, s'il y a une clé.

Tableau X (R):
Attendez que le crâne soit descendu avant de passer. Attention aux monstres sans yeux.

Tableau XI (R):
Attendez avant de tirer, avancer en détruisant les oiseaux, sautez par dessus les gouttes, tirez une fois sur le monstre rouge, sautez par dessus, et dépêchez-vous de passer au tableau XII.

Tableau XIII (R):
Sautez sur l'autel en évitant les gouttes et les monstres. Accroupissez-vous au milieu. Vos points de vie descendent, ne vous inquiétez pas, ils vont remonter.

Tableau XIV (R/S):
Si vous voulez une fiole, il y a la statue (cf. tableau 3). Commencez par détruire l'oiseau, puis descendez détruire la sorcière. Retournez alors en arrière si vous voulez éviter le crapaud (et oui, car derrière il y a un stalactite qui ne demande qu'à tomber). Revenez et passez en faisant attention aux vers et aux monstres.



Tableau XV (S):
Arrivé à l'extrémité du tableau XIV, utilisez une potion Gold (celle qui fait sauter plus haut). Changez d'arme pour les bombes. Une fois en face de l'énorme bête, foncez sur l'autel de pierre. De là, sautez pour éviter les boules qui sortent des yeux, tout en tirant tranquillement. Après une bonne vingtaine de coups, le diamant qui se trouvait à la base du monstre, explose.

MUSPELL:

Ah, enfin, voila un tableau qu'il est beau et pas dur en plus! Simple précision: si vous voulez ne pas avoir à le repasser, il vous faudra simplement avoir sauvé, une fois le monstre de fin de tableau tué, une fiole bleue, une fiole Gold, et avoir encore en votre possession la boule de feu (l'arme),b ien qu'elle ne soit guère utile dans ce monde embrasé. Pour tuer le géant de feu, utiliser les marteaux (8 coups).

Tableau I (S):
Prenez la fiole Gold sur la poutre. Arrivé à l'extrémité droite de la salle, utilisez la, puis sautez un grand coup en diagonale. Cela vous permettra d'éxiter le monstre de feu du tableau II.

Tableau II (R/S):
Vous avez donc évité le géant de feu, attendez un peu sur la première marche de l'autel qu'un deuxième géant fasse son entrée. Celui-là, sautez par dessus et vous pourrez sortir.

Tableau III (R):
N'oubliez pas la hache, et gardez la boule de feu.

Tableau IV (R):
R.A.S. (enfin, n'oubliez pas que le pont est en mauvais état).

Tableau V (R):
Attendez que le démon cornu ait craché sa petite flamme pour passer.

Tableau VI (R/S):
Pour la larve démoniaque (quel joli nom!), ne bougez pas d'où vous vous trouvez, et tirez en position debout (une quinzaine de coups suffisent).

Tableau VII (R/S):
Assurez-vous que vous avez bien les marteaux en main pour détruire le géant de feu. Observez bien le sol, a droite du dernier pieu visible, vous apercevez la pointe d'un autre pieu (vicieux celui-là!): sautez par dessus.

Tableau VIII (S):
N'oubliez surtout pas de grimper aux marches qui vous sont offertes, en prenant garde, tout de même, de ne pas toucher les oiseaux cracheurs.

Tableau IX (R):
Bof, c'est du réflexe pur...

Tableau X (R):
R.A.S.

Tableau XI (R/S):
Accroupissez-vous à gauche pour détruire le crâne sauteur. Allez-vous rafraîchir en calice en vous accroupissant. Sautez par dessus le pieu caché (cf. tableau VII), et prenez garde de ne pas avoir sauté sur le promontoire juste avant.

Tableau XII (S):
Détruisez le géant de feu avec les marteaux. Pénétrez dans le passage secret qui se trouve au niveau de la porte entrouverte. Attention, ne sautez pas sur n'importe quelle dalle, sautez sur la première à votre gauche, puis sur celle un peu plus haut à gauche, puis sur celle juste à droite, sur celle d'au dessus, puis sur celle qui se trouve à droite. Laissez-vous tomber sur la dalle juste en dessous, puis sautez sur la dalle qui se trouve en haut à gauche de la clé. Sautez sur celle de la clé, et refaites le chemin en sens inverse. N'oubliez pas de tuer l'autre géant de feu qui arrive lorsque vous ressortez.

Tableau XIII (R/S):
Evitez la flamme tournoyante du guerrier indestructible, attirez-le vers vous sautez par dessus et foncez.

Tableau XIV (R):
Allez chercher la vie en haut des échafaudages et foncez vers la droite.

Tableau XV (R):
Approchez-vous assez près en sautant (bombes en main) pour atteindre les oeufs, touchez les plusieurs fois en évitant les flammes. Il en sortira des dragonneaux qu'il vous faudra éviter.

NIFLHEIM:

Rien de bien sorcier (enfin!), mais il faut avoir en sa possession une fiole Gold, une bleue et l'arme de feu.

FIRE AND BRIMSTONE — ST/AMIGA

Tableau I:
Devant le bloc de glace, utiliser l'arme de feu jusqu'à ce qu'elle disparaisse (la glace...).

Tableau II:
Utiliser la fiole bleue pour passer le précipice de glace.

Tableau III:
Utiliser la fiole Gold pour pouvoir atteindre la plateforme ou se trouve la vie, et finir le tableau.

MUSPELL (again!):

Tableau I:
Attention au démon cracheur.

Tableau II (R/S):
Allez chercher la hache; Un géant de feu apparaît, montez sur le petit piédestal de pierre (celui avec le squelette), et sautez par dessus le géant. Passez au tableau III.

Tableau III (R/S):
Tuez la larve démoniaque (cf. MUSPELL), montez ensuite chercher l'anneau, une fois en haut du bâtiment, sautez en tirant. Un livre apparaît (=1 vie).

Tableau IV (R):
R.A.S.

Tableau V:
R.A.S.

Tableau VI (R):
Détruisez le géant de feu, et le diable volant.

Tableau VII (R):
Allez jusqu'au milieu de la salle. De là, détruisez le diable volant en tirant 5 coups en sautant. Avancez-vous vers le tableau VIII.

Tableau IX (S):
N'oubliez pas de monter les marches, et de tuer le géant avec les marteaux.

Tableaux X et XI (R):
Purs réflexes.

Tableau XII (R):
R.A.S.

Tableau XIII (R/S):
N'hésitez pas à rentrer dans le bâtiment par la porte entrouverte (nouveau passage secret). Avant cela, détruisez le crâne sauteur en position accroupie. Grimpez les deux premiers niveaux de l'échelle en maintenant la manette vers le haut. Vous êtes maintenant à portée de la clé. Sautez alors en diagonale haut droite: vous éviterez ainsi de retomber sur les barreaux enflammés.

Tableau XIV (R/S):
Détruisez le premier géant de feu, puis montez trois des six marches menant au squelette. Attendez qu'un second géant entre en scène, et enjambez-le pour passer au tableau XV.

Tableau XV:
BAh, même tactique, sauf que cette fois ci, vous pouvez utiliser une fiole bleue pour plus de sûreté.

NIDAVELLIR (again and again):

Tableau I (R/S):
Faites tomber le stalactite en amorçant un passage sous la première boule orange lorsqu'elle remonte puis en revenant rapidement sur vos pas pour l'éviter. Passez ensuite au tableau II en faisant attention aux horribles monstres sauteurs (Beuark!). Ne prenez pas la vie, car vous en perdriez une autre avec le feu.

Tableau II (R/S):
Ne sautez surtout pas sur le promontoire soutenant les statues. En revanche, vous pouvez faire tomber la tête de la première en utilisant les masses d'arme. Attention aux démons en fin de tableau.

Tableau III (R):
Pour la fiole, utilisez la potion Gold.

Tableau IV (R):
Evitez la goutte qui tombe, et attention à la dalle lisse sur le bâtiment, elle est mortelle.

Tableau V (S/R):
Avancez jusqu'au deuxième arbre, faites tomber le stalactite. Attention aux vers. Revenez sur vos pas pour sauter par dessus l'homme en armure rouge.



Tableau VI (S/R):
Prenez le coffre en évitant l'autel, sautez par dessus la goutte en tirant si un oiseau arrive. Grimpez les deux niveaux de l'autel, et passez au tableau VII.

Tableau VII (S):
Descendez de l'autel lorsque le rocher est au milieu de l'écran. Allez vous placer au niveau du premier stalactite. Détruisez les monstres sauteurs, profitez d'une ouverture pour, lorsque le rocher repart, le suivre. Lorsqu'il revient, attendez le dernier moment pour arriver en sautant au milieu de l'autel. La boule ne vous touchera plus. De là, en évitant les monstres, vous descendrez sauterez hors du tableau lorsque le rocher repartira vers la gauche.

Tableau VIII (R):
Foncez vers la droite en détruisant les monstres rouges. Lorsque l'occasion se présente, sautez sur le promontoire à droite de l'écran, en évitant la goutte. De là, vous atteindrez facilement le tableau IX.

Tableau IX (R/S):
Entrez au plus vite dans le temple (passage secret). Vous n'oublierez pas le stalactite en sortant. Allez sur l'échelle de gauche, grimpez jusqu'au dernier barreau. De là, bloquez le joy en haut à droite. Lorsque vous atterrissez, vous êtes de nouveau propulsé dans les airs (avec la clé). Répétez le même mouvement pour atterrir au sommet de l'échelle du milieu. Descendez les barreaux un à un avec précautions.

Tableau X (R/S):
Descendez pour détruire la sorcière. Ceci fait, grimpez sur le piédestal à droite de l'autel du milieu. Une fois le crapaud passé, vous pourrez passer à votre tour.

Tableau XI (R/S):
Sautez par dessus la goutte avant qu'elle ne se dédouble, en prenant garde de ne pas atterrir sur l'autel (enflammé pour l'occasion). Foncez à droite, franchissez la seconde goutte.

Tableau XII (R):
R.A.S. (c'est rare ça...).

Tableau XIII (R):
R.A.S. (encore ???).

FIRE AND BRIMSTONE

ST/AMIGA

Tableau XIV (R/S):
Grimpez jusqu'au sommet de la petite pyramide. Redescendez prendre la bombe. Sautez sur l'autel à droite. Allez vous accroupir près de la coupe, puis sautez joyeusement vers le tableau XV.

Tableau XV (S/R):
Placez-vous le plus vite possible sur le promontoire rocheux, en ayant pris soin de faire chuter le stalactite juste avant. La tactique à observer est simple. Attendez que le rocher passe sous vous pour descendre, et tirer sur le diamant avec l'arme de feu. Remontez après 3 ou 4 coups juste avant que les yeux ne sortent. Evitez-les, puis redescendez, et ainsi de suite jusqu'à ce que le diamant explose. Facile, non ?

VANAHEIM (again...):

Tableau I et II:
R.A.S.

Tableau III:
Détruisez 5 spectres (5 fois 2 coups). Une fiole bleue apparaît alors entre les deux blocs de pierre. Utilisez la pour éviter le tir de la statue.

Tableau IV (R):
R.A.S.

Tableau V (R/S):
Tuez la mort afin de récupérer une fiole rouge (toujours utile).

Tableau VI (S/R):
Prenez la montre, et foncez au tableau VII.

Tableau VII (S):
Profitez de votre invulnérabilité éphémère pour passer les yeux et les spectres (attention aux monstres aux gourdins qui vous touchent malgré tout). Si vous mourrez dans la salle suivante, vous utiliserez alors la fiole rouge lorsque les yeux seront à l'écran.

Tableau VIII (S):
Entrez dans l'ouverture (passage secret). Les marches mènent à la clé. Placez-vous en face de la troisième, puis mettez la manette vers le haut. Une fois sur la dalle, sautez en diagonale de façon à retomber sur l'extrémité gauche de la dalle suivante (sinon vous vous ferez griller). Recommencez ainsi pour chaque dalle jusqu'à ce que vous parveniez à la clé. Laissez-vous tomber sur la dalle juste en dessous, puis allez à droite, vous retomberez sur l'herbe sain et sauf. En sortant, mettez tout de suite le joy vers la gauche pour éviter la piqûre du dard. Repassez-le, puis allez au tableau IX.

Tableau IX (R):
R.A.S.

Tableau X (R):
Détruisez la mort pour obtenir une fiole bleue indispensable au tableau XII.

Tableau XI (R):
R.A.S., évitez seulement l'homme en rouge.

Tableau XII (S/R):
Utilisez la fiole bleue pour passer la statue, attention à la sorcière et au diable archer.

Tableau XIII (S/R):
Restez à gauche de l'écran pour détruire les yeux. Attention au dard.

Tableau XIV (R):
Détruisez la mort si cela vous fait plaisir.

Tableau XV (S):
Cf. tableau XV VANAHEIM.

ALFHEIM:

Tableau I (R):
R.A.S.

Tableau II (R/S):
R.A.S. Pour éviter le crapaud, montez sur le petit bâtiment de pierre.

Tableau III (R):
R.A.S.

Tableau IV (R):
Prendre les fruits rouges.

Tableau V (R):
R.A.S.

Tableau VI (R/S):
Débarrassez-vous de la sorcière, pénétrez dans la petite ouverture couverte de lichens (passage secret). Sautez par dessus le trou juste à votre gauche pour aller chercher la clé. Il y aun parcours à effectuer dans le noir. Trouvez-le en utilisant une fiole Gold.

Tableau VII (R):
R.A.S.! A part les fruits bien sûr !

Tableau VIII (R):
Pas de précipitation, sautez d'abord la fosse à gauche du tableau.

Tableau IX (R):
R.A.S.

Tableau X (R):
R.A.S.

Tableau XI (R):
Allez chercher la montre pour être invulnérable.

Tableau XII (R):
Evitez l'homme en rouge.

Tableau XIII (R):
R.A.S.

Tableau XIV (R):
R.A.S.

Tableau XV (S):
Employez la même stratégie que celle employée au début, mais avec plus de points de vie: 90 au minimum. Ou autre tactique moins gourmande en points de vie, mettez vous environ au premier 1/4 du tableau, accroupissez-vous et tirez. Les tirs rouges les plus dangereux ne vous atteindront pas.

BRAVO, VOUS AVEZ GAGNE !!!

(Fabien Arsac)



GARFIELD

Un petit truc très utile qui va te permettre de terminer le jeu...Si tu presses simultanement les touches Q,A,O, et P, et en restant quelques secondes dans cette position, tu verras qu'en appuyant sur la touche Ø du clavier numérique, tu pourras passer les tableaux automatiquement. En plus si tu te trouves à un tableau sur le coté gauche, tu te retrouveras sur le même côté, au tableau d'après.
Pour arriver au bout du jeu, il faut aller jusqu'au tableau où se trouve un rat. A sa gauche, tu verras un coffre, et si lui donnes un coup de pied, il s'ouvrira. A l'interieur se trouvent deux objets: un os et une clé. Il te faudra attraper l'os pour que la clé apparaisse. Avec cette clé, tu devras te diriger vers le tableau où se trouve enfermée une chatte, et après avoir pressé la touche Ø, tu auras droit au message de félicitations

CPC

Pour avoir les vies infinies:
POKE 7932,Ø: POKE 7933,Ø
POKE 78Ø8,Ø: POKE 78Ø9,Ø

Nourriture infinie:
POKE 33595,Ø

SPECTRUM

```
1  REM  Nourriture  infinie  pour  GARFIELD
1Ø  FOR I=529  TO  562:READ  A:POKE  I,A-5:NEXT
2Ø  POKE  157,128:SYS  539
3Ø  DATA  37,91,25Ø,174,39,146,225,7,174,7,146,226
4Ø  DATA  7,1Ø1,77,82,85,174,7,146,36,14,1Ø1,174
5Ø  DATA  178,146,54,82,146,73,82,81,45,13
```

Pour avoir des vies infinies,fais un Reset après avoir chargé le programme, puis tape:
POKE 25389,173
POKE 2537Ø,173
SYS 2432Ø

C 64

GALACTIC CONQUEROR

Pour faire un score époustouflant, placez le vaisseau au milieu de l'écran et mettez vous en tir rapide. Ainsi une majeure partie des vaisseaux ennemis seront tués.
(BARDY Didier)

AMIGA

```
1Ø  REM  Energie  infinie  sur  GALACTIC  CONQUEROR  version  Disk
2Ø  REM  (C)  Joystick  Hebdo  par  Patrice  Maubert
3Ø  MODE  1:OPENOUT"JOY":MEMORY  &FFF:CLOSEOUT
4Ø  PRINT"INSEREZ  VOTRE  ORIGINAL...PUIS  UNE  TOUCHE...":CALL  &BBØ6
5Ø  LOAD"PROG",&1ØØØ:POKE  &129C,Ø:CALL  &1ØØØ
```

Pour avoir du TITUS à l'infini, il faut oeil, rechercher les octets 3A F5 42 9Ø DA et les remplacer par 3A F5 42 ØØ DA
Salut kirk :
POKE &429C,Ø
(Patrice MAUBERT)

CPC

GABRIELLE

CPC

```
1  REM  Vies  infinies  sur  GABRIELLE  version  Disquette
1Ø  MEMORY  &3FFF:LOAD  "gabriell.e":POKE  &AØ23,&8Ø:POKE  &AØ24,&BE
2Ø  READ  a$:WHILE  a$<>"OK":POKE  &BE8Ø+k,VAL("&"+a$):READ  a$:k=k+1:WEND
3Ø  CALL  &6C42
4Ø  DATA  21,ØØ,ØØ,22,a6,9a,22,a7,9a
5Ø  DATA  21,C8,7A,36,Ø,23,36,Ø
6Ø  DATA  c3,5a,69,OK
```

GHOSTBUSTER

Lorsque l'on vous demande votre nom au début de la partie, taper OWEN et répondre "oui" pour l'ouverture du compte. Le nom de votre compte sera LIST. Vous serez maintenant en possession de 72ØØØØ$ au lieu de 1ØØØØØ$

GAME OVER II

Pour avoir:
Un mega-lazer: POKE 2133,Ø
Plus de mines: POKE 3166,25
Des vies infinies:POKE 8587,Ø
L'énergie infinie: POKE 8682,Ø

```
1  'Vies infinies pour GAME OVER II K7
3  'Patrick FUNARO
1Ø  DATA  5Ø,234,143,2Ø5,232,128,195,99,8
2Ø  DATA  5Ø,195,155,2Ø5,22Ø,129,195,9Ø,8
3Ø  CLS:OPENOUT  "B":MEMORY  1999
4Ø  CLOSEOUT:LOAD  "C.BIN",2ØØØ
5Ø  BORDER  Ø:INK  Ø,Ø:MODE  1
6Ø  FOR  A=Ø  TO  17:READ  B:POKE  111+A,B
7Ø  NEXT:IF  PEEK(2135)=2Ø5  THEN  GOTO  1ØØ
8Ø  POKE  2144,195:POKE  2145,111
9Ø  POKE  2146,Ø:CALL  2ØØØ
1ØØ  POKE  2135,195:POKE  2136,12Ø
11Ø  POKE  2137,Ø:CALL  2ØØØ
```

```
1  '  Vies infinies pour GAME OVER II
2  '  version Disquette
1Ø  DATA  33,186,Ø,2Ø5,212,188,121,34
2Ø  DATA  1ØØ,Ø,5Ø,1Ø2,Ø,33,Ø,1
3Ø  DATA  229,85,93,14,65,223,1ØØ,Ø
4Ø  DATA  33,159,Ø,34,1Ø,2,2Ø1,2Ø5
5Ø  DATA  57,171,49,Ø,192,58,71,17Ø
6Ø  DATA  254,1,32,7,175,5Ø,169,124
7Ø  DATA  95,73,3,175,5Ø,195,155,195
8Ø  DATA  88,163,132
9Ø  MODE 1: C=Ø: FOR A=128 TO 186
1ØØ  READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT A
11Ø  IF  C<>5722  THEN  PRINT  "Erreur  !!":END
12Ø  INPUT  "Insérez  la  disquette  <RETURN>";OK$
13Ø  CALL  &8Ø
```

Pour avoir les vies infinies:
POKE 54216,Ø
POKE 576Ø6,Ø

SPECTRUM

ST

Voici le code pour la deuxième partie : 11423

GOLDEN PATH

Tapez le listing puis sauvegardez le . Faites Run. Ce programme genere un fichier G_PATH+.PRG sur votre disquette. Pour jouer:

1) Faire RESET puis inserez la disquette et double-clickez sur G_PATH+.PRG

2) Quand vous verrez le lecteur de disquettes s'arreter, inserez la disquette GOLDEN PATH puis tapez une touche. Le jeu demarrera normalement.

' Energie infinie pour GOLDEN PATH de J.M.

```
Do
   Read A$
   Exit If A$="***"
    C$=Mki$(Val("&H"+A$))
   B$=B$+C$
Loop
B$=B$+Mki$(Ø)+Mki$(&H42)+Mki$(&H12ØØ)
Open  "o",#1;"\G_PATH+.PRG"
Print  #1;B$;
Close  #1
End
Data  6Ø1A,ØØØØ,ØØ58,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data  ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data  ØØØØ,FFFF,4FFA,ØØFE,2F3C,ØØØØ
Data  Ø2ØØ,487A,FEF4,2F3C,ØØ4A,ØØØØ
Data  4E41,3F3C,ØØØ7,4E41,4267,487A
Data  ØØ34,3F3C,ØØ4E,4E41,487A,ØØ29
Data  487A,ØØ25,487A,ØØ14,2F3C,ØØ4B
Data  ØØØ3,4E41,2Ø4Ø,4268,1CD8,4EE8
Data  Ø1ØØ,6175,746F,5C67,616D,652E
Data  7Ø72,67ØØ,2A2E,2AØØ,ØØØØ,***
```

ST

GUNSTAR

Pour accélérer le jeu: POKE 44436,2Ø1
Pour avoir tout à l'infini, sauf le temps: POKE 48212,2Ø1
Pour relancer le jeu: RANDOMIZE USR 44ØØØ

SPECTRUM

```
 1  REM  Vies  infinies  sur  GUNSTAR
2  REM  Charge  le  jeu  fais  un  RESET
3  REM  avant  de  taper  ce  listing
1Ø  A=234
2Ø  FOR  I=8367  TO  8372
3Ø  POKE  I,A
4Ø  NEXT
5Ø  POKE  8387,A
6Ø  POKE  8388,A
```

C64

GEE BEE AIR RALLY

```
1  REM  Temps  infini  et  permet  de  ne  jamais  rater
2  REM  aux  qualifications  pour  GEE  BEE  AIR  RALLY
1Ø  DATA  18Ø,38,191,166,224,4Ø,124,4Ø,124,2ØØ,5,133,555
2Ø  INK  7:  PAPER  7:  CLEAR  65535:  LOAD  ""CODE
3Ø  POKE  62492,91:  LOAD""SCREEN$:  FOR  A=23296  TO  65535
4Ø  READ  B:  IF  B=555  THEN  GO  TO  USR  62464:  POKE  A,B-5
5Ø  NEXT  A
```

SPECTRUM 128 K

```
1Ø  REM  Vitesse  supersonique
15  REM  sur  GEE-BEE  AIR  RALLY  version  Disk
2Ø  REM  (C)  Joystick  Hebdo  par  P.  Maubert
3Ø  MEMORY  &9FFF:MODE  1
4Ø  FOR  N=&AØØØ  TO  &AØ22:READ  A$
5Ø  A=VAL("&"+A$):SUM=SUM+A:POKE  N,A:NEXT
6Ø  IF  SUM<>2727  THEN  PRINT"ERREUR!!!":END
7Ø  PRINT"INSEREZ  VOTRE  ORIGINAL..."
75  CALL  &BBØ6:CALL  &AØØØ
8Ø  DATA  1E,ØØ,53,ØE,41,21,ØØ,Ø1,DF,14,AØ
9Ø  DATA  21,17,AØ,22,B6,Ø1,C3,ØØ,Ø1,66,C6
1ØØ  DATA  Ø7,AF,32,CE,ØD,3D,32,BE,17,C3,C3
1ØØ  DATA  Ø4,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
11Ø  DATA  ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CPC

Pour atteindre une vitesse supersonique, aller en piste 22 secteur ØØ et a l'adresse Ø9ØE remplacer le CØ par un ØØ, ou bien rechercher les octets 35 7E E6 ØF CØ et les remplacer par 35 7E E6 ØF ØØ (Patrice MAUBERT)

Pour atteindre une vitesse supersonique : POKE &ØDCE,Ø (Patrice MAUBERT)

GRAND PRIX SIMULATOR II

Pour avoir 99 secondes à chaque circuit, recherchez les octets 32 7F 41 23 7E et remplacez-les par 3E 39 32 7F 41.
ou bien faites les pokes suivants :
POKE &44D5,&3E
POKE &44D6,&39
POKE &44D7,&32
POKE &44D8,&7F
POKE &44D9,&41

GUNSMOKE

MSX

```
10 REM Pour commencer à n'importe quel tableau
20 REM Pour GUNSMOKE
30 DATA 2Ø1,2Ø1,2Ø1,2,&H5Ø
40 DATA &HC3,,2Ø1,&H51,&HC3
50 INPUT "NUMERO DE TABLEAU";T
60 FOR I=56ØØØ! TO 56ØØ8!
70 READ A:POKE I,A:NEXT
80 POKE 569ØØ!,T
90 RUN"CAS:
```

```
1Ø REM Vies infinies pour GUNSMOKE version K7
15 REM de Patrick FUNARO
2Ø MODE 1
3Ø INPUT "Quel tableau (1-5)";T
4Ø IF T<1 OR T>5 THEN 3Ø
5Ø FOR I=4ØØØØ TO 4ØØØ5
6Ø READ A:POKE I,A
7Ø NEXT I:POKE 4ØØØ6,T
8Ø PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE"
9Ø PRINT "ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
1ØØ CALL &BB18
11Ø RUN "!"
12Ø DATA 2,2Ø8,7,2Ø1,13,7
```

Pour avoir le nombre de vies que vous voulez sur GUN SMOKE stoppez le jeu lors de la page de sélection clavier joystick et poker avec MULTIFACE 2 à l'adresse &FØ5 votre nombre de vies (de Ø à 255). Pour choisir votre tableau de départ poker à l'adresse &2B6D votre tableau de départ désiré (de 1 à 6) le n°6 n'étant pas un tableau mais une très belle image de fin animée avec une superbe musique. (Ambroise THIELLEY).

CPC

```
1Ø REM VIES INFINIES SUR GUNSMOKE version Disquette de Cyrille et Eric
2Ø ' MODE Ø:BORDER Ø:FOR i=Ø TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"+a$):NEXT:DATA Ø,1,5,2,b,e,17,14,d,a,1a,Ø,3,6,Ø,Ø
3Ø OUT &FA7E,1:FOR I=&99A3 TO &99A3+1Ø12:READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
4Ø POKE &99A2,&F3:IF B<>115Ø63 THEN PRINT"PAF ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø CALL &99A2
6Ø POKE &FØ5,12Ø
7Ø CALL &2BCØ
8Ø DATA DD,21,7B,9D,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,4D,9D,5D,CD,91,9C,21,4A,9D
9Ø DATA 35,CA,22,9B,21,4B,9D,35,2Ø,32,DD,E5,21,ØØ,CØ,11,Ø1,CØ,Ø1,FF,3F,36,ØØ,ED
1ØØ DATA BØ,21,5B,98,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,ØA,9C
11Ø DATA CD,C7,9C,CD,7Ø,17,CD,B1,9C,DD,E1,F3,21,4C,9D,35,2Ø,1E,21,ØØ,CØ,11,Ø1,CØ
12Ø DATA Ø1,FF,3F,36,ØØ,ED,BØ,21,63,9B,CD,73,9B,21,2Ø,4E,11,ØØ,CØ,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ
13Ø DATA DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32
14Ø DATA C3,9A,DD,23,DD,7E,ØØ,32,AD,9A,DD,23,DD,7E,ØØ,32,B4,9A,32,C6,9A,DD,23,DD
15Ø DATA 7E,ØØ,32,EC,9A,DD,23,DD,7E,ØØ,32,ED,9A,DD,23,22,42,9D,ED,43,4Ø,9D,E5,21
16Ø DATA ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D
17Ø DATA 1Ø,F9,22,45,9D,43,E1,78,32,44,9D,B7,28,Ø7,C5,CD,12,9C,C1,1Ø,F9,ED,5B,45
18Ø DATA 9D,7A,B3,28,ØD,ED,53,47,9D,CD,12,9C,21,FF,FF,22,47,9D,2A,42,9D,ED,5B,4Ø
19Ø DATA 9D,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,B2,9A,E1,D1,Ø6
2ØØ DATA ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,C4,9A,ED,4B,42,9D,ED,5B,4Ø,9D,21
21Ø DATA ØØ,ØØ,ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,DD,9A,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,87
22Ø DATA 9B,C3,B8,99,ØE,ØØ,ØF,Ø1,1F,ØC,ØA,49,6E,73,65,72,74,2Ø,2Ø,53,69,64,65,2Ø
23Ø DATA 42,2Ø,74,68,65,6E,1F,ØF,ØC,5Ø,72,65,73,73,2Ø,61,6E,79,2Ø,6B,65,79,FF,CD
24Ø DATA C7,9C,3E,Ø1,CD,ØE,BC,AF,47,4F,CD,32,BC,3E,Ø1,Ø6,18,48,CD,32,BC,21,F7,9A
25Ø DATA 7E,FE,FF,28,Ø6,CD,5A,BB,23,18,F5,CD,Ø6,BB,AF,Ø6,ØB,48,CD,32,BC,3E,Ø1,Ø6
26Ø DATA Ø4,48,CD,32,BC,AF,C3,ØE,BC,ØØ,ØØ,ØØ,FB,C3,CØ,2B,ØB,Ø4,Ø1,Ø2,14,Ø9,12,ØD
27Ø DATA 1A,ØC,18,Ø3,Ø6,1Ø,ØF,ØØ,AF,46,23,48,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,F1
28Ø DATA CD,ØA,9C,C9,CD,7B,9C,F3,21,8D,9B,AF,77,2B,7C,B5,C2,8E,9B,21,ØA,9C,AF,77
29Ø DATA 23,7C,FE,CØ,2Ø,F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD,EC,9B,3E,Ø5,ØE,ØA,CD,EC,9B,3E,ØA
3ØØ DATA ØE,ØF,CD,EC,9B,Ø1,E2,Ø4,CD,E6,9B,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,EC,9B,3E,ØA,ØE,ØF,CD,EC
31Ø DATA 9B,Ø1,C4,Ø9,CD,E6,9B,1D,2Ø,D5,21,E1,9B,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89
32Ø DATA 7F,ED,49,ØB,78,B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6,CØ,ED,79,E6,3F,ED
33Ø DATA 79,Ø6,F4,ED,49,Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9,3A
34Ø DATA 4E,9D,C6,C1,4F,3A,4D,9D,47,CD,3E,9C,D2,8A,9B,3A,4E,9D,3C,32,4E,9D,FE,Ø9
35Ø DATA CØ,E5,AF,32,4E,9D,3A,4D,9D,3C,32,4D,9D,5F,CD,91,9C,E1,C9,D5,E5,79,32,5B
36Ø DATA 9D,32,5D,9D,78,32,59,9D,Ø1,7E,FB,21,57,9D,1E,Ø9,CD,CE,9C,E1,ED,5B,47,9D
37Ø DATA CD,EE,9C,E5,CD,ØA,9D,E1,D1,3A,5Ø,9D,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,51,9D,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A
38Ø DATA 52,9D,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,25,9D,CD,ØA,9D,3E,Ø7,CD,25,9D
39Ø DATA AF,CD,25,9D,18,1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,25,9D,AF,CD,25,9D,7B,CD,25,9D,3E,Ø8
4ØØ DATA CD,25,9D,CD,ØA,9D,3A,5Ø,9D,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2
41Ø DATA 11,ØØ,ØØ,1B,7A,B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,25,9D,23
42Ø DATA 1D,2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,DD,9C,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77
43Ø DATA ØD,23,1B,ED,78,F2,EE,9C,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,E7,9C,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,FF
44Ø DATA 9C,E6,2Ø,C2,FB,9C,C9,21,5Ø,9D,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5
45Ø DATA 3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,C3,8A,9B,F1
46Ø DATA ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø4
47Ø DATA Ø2,Ø3,ØØ,ØØ,Ø7,1Ø,2Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø2,C9,2A,FF,28,43,29
48Ø DATA 2Ø,31,39,38,37,2Ø,41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53
49Ø DATA ØØ,Ø8,7Ø,17,EA,25,CE,62,E4,D5,A9,2Ø,4E,ØØ,4Ø,7D,88,45,7A,DB,98,Ø8,6F,7C
5ØØ DATA C9,1F,BB,CA,7F
```

GRID RUNNER

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et rechercher les octets: 67ØØ ØØ3C Ø479 ØØØ1, une fois trouvés remplacez les par ØØ3C Ø479 ØØØØ. Rechercher aussi les octets: 67ØØ FFBA Ø479 ØØØ1, une fois trouvés remplacez-les par 67ØØ FFBA Ø479 ØØØØ. (The EradiKatoR)

GROWTH

Vies infinies Prendre un éditeur de secteurs rechercher 33FC ØØØAØØØ14E1853790ØØ1 4E66 remplacer par 33FCØØ ØAØØØ14E186ØØ4ØØØ1 4E66 puis rechercher 5379ØØØ 14E66ØC79 et remplacer par 6ØØ4ØØØ14E66ØC79. (Gillus)

GHOSTS'N'GOBLINS

CPC

```
1Ø  REM  Invincibilite  sur  GHOSTS'N'GOBLINS  version  K7
2Ø  REM  (C)  Joystick  Hebdo  par  Patrice  Maubert
3Ø  OPENOUT"W":MEMORY  &12FF:MODE  1:L(1)=255:L(2)=Ø
4Ø  INPUT"LEVEL  DE  DEPART  (1  3)  ";LVL:BORDER  Ø
5Ø  MODE  Ø:FOR  I=Ø  TO  15:READ  C:INK  I,C:NEXT
6Ø  L(3)=1:LOAD"!GHOSTPIC.SCN":LOAD"!CODE"
7Ø  POKE  &8282,Ø:POKE  &5ØAC,L(LVL):CALL  &5ØØØ
8Ø  DATA  26,13,Ø,15,24,6,16,2,14,1,3,11,1Ø,9,18,25
```

SPECTRUM

Pour avoir les vies infinies:
POKE 36Ø57,Ø
POKE 36Ø58,Ø
POKE 36Ø59,Ø
POKE 36Ø6Ø,Ø

GOLD RUNNER

Pour voler sans encombre et à travers tous les obstacles, commence un jeu à une personne et rentre dans le premier immeuble. Alors, appuie continuellement sur la touche F5 jusqu'à ce que la situation soit affichée à l'écran.

AMIGA

Tapez "Easymode" au tableau des scores. Au début du jeu, appuyez sur la touche de fonction "F9" pour passer le niveau précédent.Celle-ci permettra de désactiver la collision de la bombe. Si vous êtes embarrassé par les perpétuelles vagues, appuyez sur la touche "F8" pour arrêter le bidouille.

ST

Dès le début du jeu, appuyez sur la touche I et vous irez au tableau des scores, mais si vous appuyez sur la touche U vous changerez de niveau. Durant le jeu, appuyez sur la touche F4 et 3 aliens seulement apparaîtront à l'écran. En appuyant sur la touche F1Ø il y aura d'étranges effets.

GHOST HUNTER

C64

Pour avoir de l'energie infinie:
POKE 5551Ø,Ø

CPC

Energie infinie:
POKE &82C1,Ø

```
1Ø  REM  Vie  infinies  pour
2Ø  REM  GHOST  HUNTERS  K7  de  P.  FUNARO
3Ø  MODE  1
4Ø  FOR  I=&BE8Ø  TO  &BEBF
5Ø  READ  A:POKE  I,A
6Ø  B=B+A:NEXT  I
7Ø  IF  B=63Ø9  THEN  CALL  &BE8Ø
8Ø  PRINT  "ERREUR  DANS  LES  DATAS":END
DATA  33,167,19Ø,126,35,183,4Ø,5
DATA  2Ø5,9Ø,187,24,246,62,22
DATA  33,16Ø,164,17,96,Ø,2Ø5
DATA  161,188,33,252,164,54,2Ø1
DATA  2Ø5,16Ø,164,175,5Ø,193,13Ø
DATA  195,115,97,31,11,12,4Ø
DATA  67,41,32,67,87,84,65
DATA  47,67,46,74,46,8Ø,73
DATA  78,68,69,82,46,Ø,169
```

CPC

```
1'  Energie  infinie  pour  GHOST  HUNTER
2'  Version  Cassette  de  Patrice  MAUBERT
1Ø  CLS:MEMORY  &A49F
2Ø  FOR  N=&BFØØ  TO  &BFØ6:READ  A$:POKE  N,VAL("&"+A$):NEXT
3Ø  LOAD"!GHOST-HUNTERS"
4Ø  POKE  &A4FD,Ø:POKE  &A4FE,BF
5Ø  CALL  &A4AØ
6Ø  DATA  AF,32,C1,82,C3,73,61
```

GRYZOR

PC

Dès que l'on arrive, courrir au pont en tuant les premiers ennemis. Ne pas passer le pont, il est miné, tuer le canon sur piveau, puis se coller à la porte, les canons ne peuvent pas nous atteindre. Une fois dans le souterrain, se placer juste devant les cibles et tirer. Devant les grands murs, se placer sous le premier canon on ne peut pas être touché. Puis tirer l'oeil mouvant. Et voilà, fini le premier niveau. (Williams MOUTAFIS).

C64

```
Ø  REM  VIES  INFINIES  POUR  GRYZOR
1  REM  COMMODORE  K7  par  Sylvain  MAISONNEUVE
2  REM  pour  JOYSTICK  HEBDO
3  POKE  5328Ø,Ø:POKE  53281,Ø:POKE  646,1
4  PRINT  CHR$(147)
5  FOR  L=544  TO  6Ø2:READ  A:POKE  L,A:NEXT:SYS  544
6  DATA  32,86,245,169,48,141,232,3,169,2,141
7  DATA  66,141,121,3,169,2,141,122,3,76,Ø,8
8  DATA  237,3,76,167,2,169,32,141,12Ø,3,169
9  DATA  173,13,22Ø,169,8Ø,141,116,1,169,2,141
1Ø  DATA  117,1,96,169,173,141,164
11  DATA  52,141,3,114,76,136,15
```

SPECTRUM

Pour avoir les vies infinies:
POKE 33Ø15,99

Nombre de vies (1-225) :
POKE 33Ø15,Nb

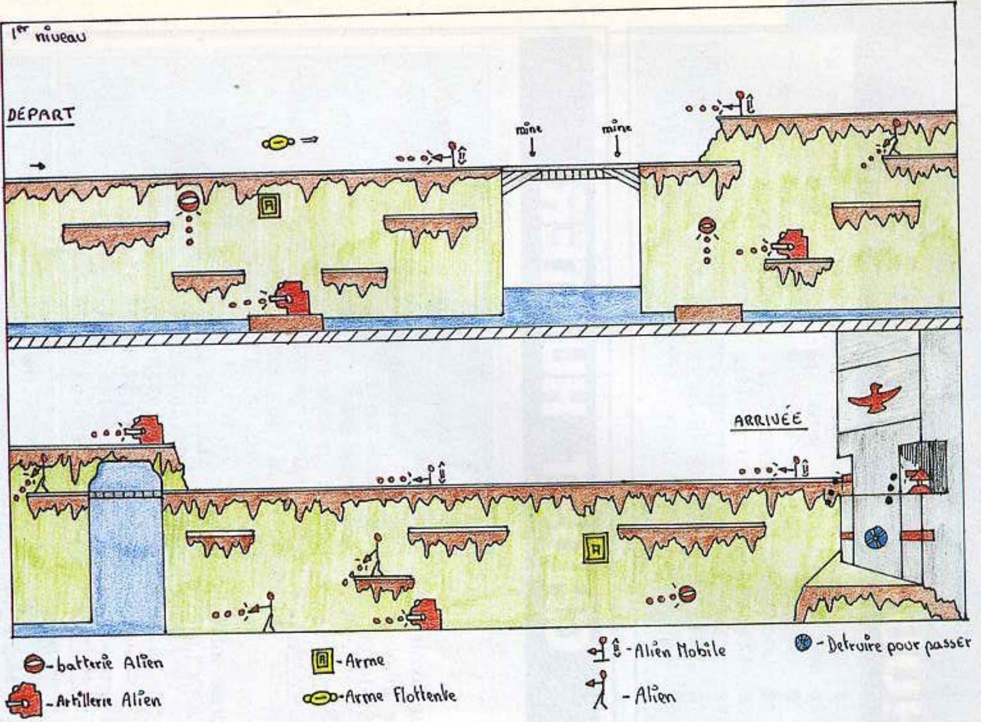
```
1Ø REM 255 Vies pour GRYZOR
2Ø BORDER Ø:PAPER Ø:INK 7:CLS
3Ø CLEAR 24999
4Ø LOAD ""CODE
5Ø LOAD ""SCREEN$
6Ø POKE 65Ø48,56:POKE 65Ø49,Ø
7Ø RANDOMIZE USR 65Ø24
8Ø POKE 33Ø15,255
9Ø RANDOMIZE USR 32768
```

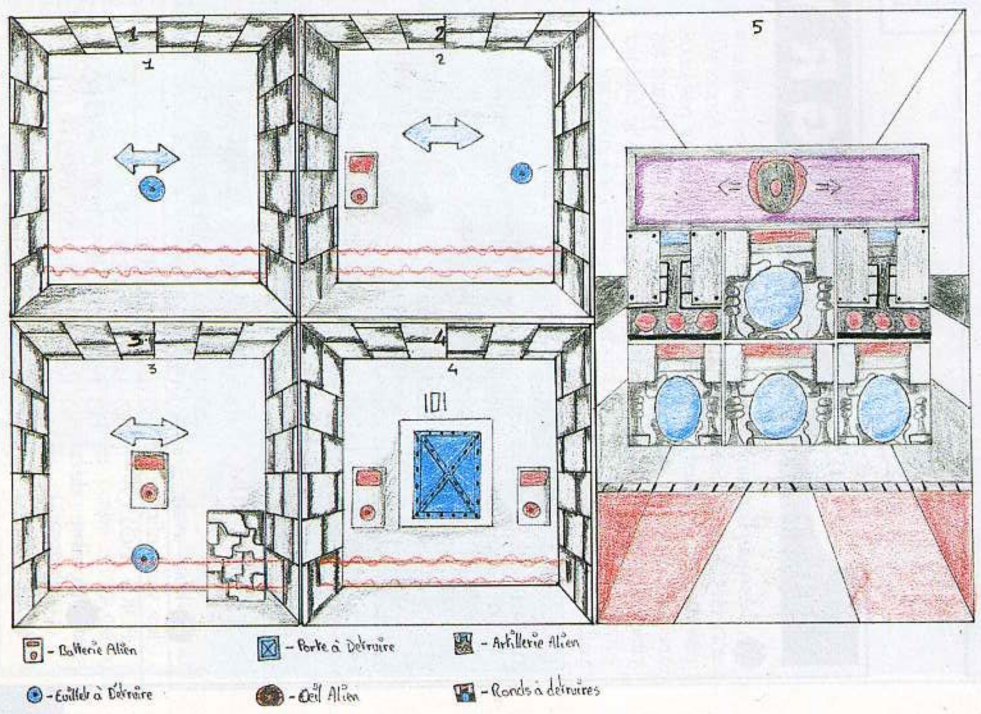
CPC

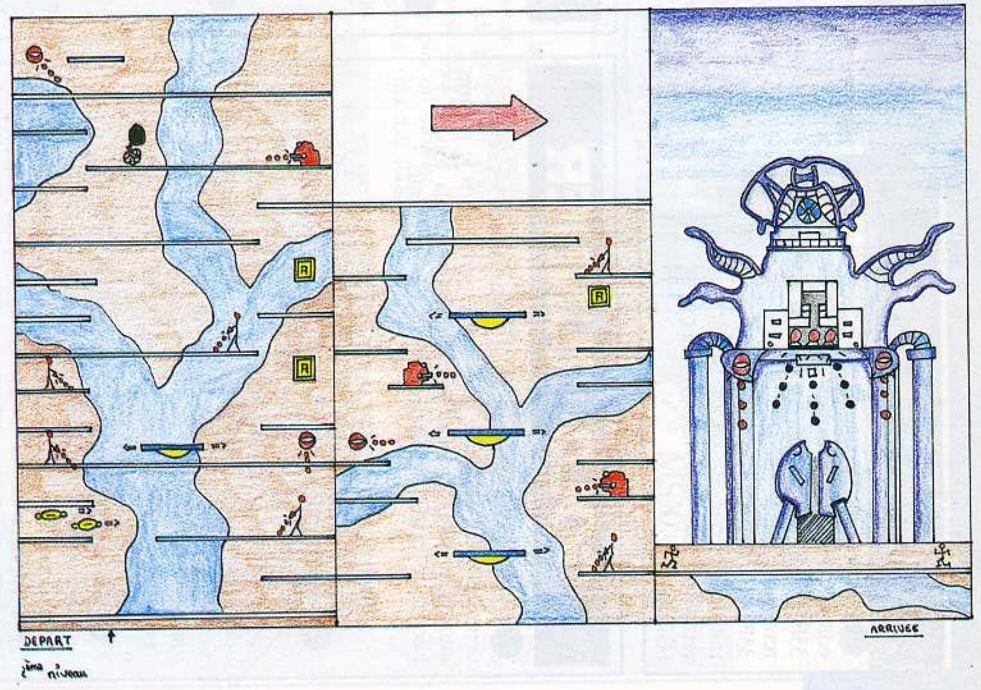
Pour avoir les vies infinies:
POKE &1526,&A7

```
1Ø  REM  Invincibilite  sur  GRYZOR  version  Disk
2Ø  REM  (C)  Joystick  Hebdo  par  Patrice  Maubert
3Ø  MEMORY  &9ØØØ:MODE  1
4Ø  FOR  N=&A912  TO  &AA79:READ  A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø  SUM=SUM+A:POKE  N,A:NEXT
6Ø  IF  SUM<>38871  THEN  PRINT"ERREUR  DANS  LES  DATAS":END
7Ø  PRINT"INSEREZ  VOTRE  ORIGINAL...PUIS  UNE  TOUCHE"
8Ø  CALL  &BBØ6:CLS:OUT  &FA7E,1:CALL  &A912
9Ø  DATA  F3,3E,Ø3,21,ØØ,Ø1,CD,22,A9,AF,32,DD,1Ø,C3,19,Ø4
1ØØ  DATA  DD,21,66,AA,4F,DD,7E,ØØ,B9,28,ØA,DD,23,DD,23,DD
11Ø  DATA  23,DD,23,18,FØ,DD,56,Ø1,DD,5E,Ø2,DD,46,Ø3,3E,Ø6
12Ø  DATA  93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,6A,A9,ØE,Ø5,C5,F5,E5
13Ø  DATA  D5,CD,6A,A9,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB,23
14Ø  DATA  7C,83,67,1E,Ø1,14,18,D6,7A,32,4E,AA,32,57,AA,22
15Ø  DATA  AB,A9,7B,32,59,AA,79,32,5B,AA,18,11,7A,32,4E,AA
16Ø  DATA  32,57,AA,22,AB,A9,79,32,59,AA,32,5B,AA,11,51,AA
17Ø  DATA  CD,C7,A9,3A,5E,AA,B7,2Ø,F4,11,4B,AA,CD,B1,A9,11
18Ø  DATA  51,AA,CD,C7,A9,11,54,AA,21,ØØ,8Ø,CD,CF,A9,C9,CD
19Ø  DATA  C2,A9,11,4F,AA,CD,C7,A9,21,5E,AA,CB,6E,28,F3,C9
2ØØ  DATA  Ø1,1A,AA,18,ØB,Ø1,FC,A9,21,5E,AA,18,Ø3,Ø1,F1,A9
21Ø  DATA  ED,43,E9,A9,1A,47,13,C5,1A,13,CD,2Ø,AA,C1,1Ø,F7
22Ø  DATA  Ø1,7E,FB,11,1Ø,2Ø,C3,F1,A9,ØC,ED,78,77,ØD,23,ED
23Ø  DATA  78,F2,F1,A9,A2,2Ø,F2,21,5E,AA,ED,78,FE,CØ,38,FA
24Ø  DATA  ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,A3,2Ø,EA
25Ø  DATA  3A,5F,AA,E6,Ø4,CØ,37,C9,ED,78,F2,1A,AA,C9,Ø1,7E
26Ø  DATA  FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø2,F1,C9,F1,ØC,ED,79
27Ø  DATA  ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,C9,C5,Ø6,F5,ED,78,1F,38,FB
28Ø  DATA  ED,78,1F,3Ø,FB,C1,1Ø,FØ,C9,Ø3,ØF,ØØ,Ø3,Ø1,Ø8,Ø2
29Ø  DATA  4A,ØØ,Ø9,4C,ØØ,Ø3,ØØ,Ø1,Ø3,Ø1;2A,FF,4Ø,8Ø,ØØ,Ø3
3ØØ  DATA  ØØ,Ø1,Ø3,ØØ,Ø1,Ø3,Ø1,Ø1,Ø2,Ø3,Ø2,1Ø,Ø3,Ø6,Ø3,ØD
31Ø  DATA  Ø4,Ø9,Ø1,2Ø,Ø5,ØF,Ø3,Ø9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```


PLAN DE
GRYZOR
Konami


1er niveau
DEPART
mine
mine
ARRIVÉE
batterie Alien
Artillerie Alien
Arme
Arme Flottante
Alien Mobile
Alien
Detruire pour passer


1
2
3
4
5
Batterie Alien
Eoilleb à Detruire
Porte à Detruire
Oeil Alien
Artillerie Alien
Ronds à detruires


DEPART
2ème niveau
ARRIVEE

2ème Sous-Sol

1
2
3
DÉPART
4
5

- Batterie Alien
- Porte à Détruire
- Fusible à Détruire

3ème niveau

DÉPART

SUITE

- Flamme Destructrice
- Bode mobile Alien
- Batterie Alien

- Tête alien à détruire uniquement lorsqu'elle est réuni au centre.

Suite 3ème niveau

- Alien
- Alien
- Tête Alien à détruire

ARRIVÉE
ET
FIN

DE MORAIS Richard
BOURGE Olivier

GLIDER RIDER

● Pour désactiver les tourelles remplacer les octets 3A DE 4C B7 C8 par 3A DE 4C B7 C9. Pour avoir du temps infini remplacer les octets 3A 2A 13 3D 32 par 3A 2A 13 ØØ 32. Pour avoir des bombes infinies remplacer les octets C8 3D 32 A4 13 par C8 ØØ 32 A4 13. Pour avoir de l'énergie infinie remplacer les octets 78 3D 32 D1 13 par 78 ØØ 32 D1 13. (Patrice MAUBERT)

```
1  'Temps, bombes et énergie infinis sur GLIDER RIDER version Cassette
2  'par Patrice MAUBERT
10 MODE 1:FOR N=&BE80 TO &BEAE:READ A$:A=VAL("&"+A$): SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
20 IF SUM<>3405 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 INPUT"TOURELLES DESACTIVEES (O/N) ";A$:IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &BE99,&C8
40 INPUT"TEMPS INFINI (O/N) ";A$:IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &BE9E,&3D
50 INPUT"BOMBES INFINIES (O/N) ";A$:IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &BEA3,&3D
60 INPUT"ENERGIE INFINIE (O/N) ";A$:IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &BEA8,&3D
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:CLS:CALL &BE80
80 DATA 21,00,40,11,28,2B,3E,AA,CD,A1,BC,3E,98,32,24,40,3E,BE,32,25,40,C3,00,40
90 DATA 3E,C9,32,97,44,3E,00,32,2B,11,3E,00,32,DF,12,3E,00,32,09,13,C3,00,04,00
```

```
1  REM Désactive les lasers et donne de l'énergie,
2  REM du temps et des bombes infinis
3  REM sur GLIDER RIDER version Cassette et Disquette
10 OPENOUT"X":MEMORY 1023:LOAD"glider.bin"
20 POKE &12DF,&BF:POKE &1314,&B7:POKE &334D,&18
30 POKE &44E4,&C9:POKE &11BB,&C9:CALL &400
```

GOTHIK

SPECTRUM

● Pour avoir les vies infinies:
POKE 43934,58
POKE 4211Ø,58

CPC

● Energie infinie:
POKE &62DE,Ø
POKE &66A7,&3A
POKE &6E5F,&A7
Flêches infinies:
POKE &6632,&A7
Boules de feu infinies: POKE &6647,&A7
Pour que le jeu soit rapide: POKE &6BAE,&C9
Supression des ennemis: POKE &6D17,&C9

```
1   'Donne une puissance supèrieure aux bombes
2   'pour GOTHIK version disquette de Patrick FUNARO
10  DATA 123,214,223,132,118,39,187,187,223,162
20  DATA 60,192,7,65,84,33,207,0,17,235
30  DATA 30,1,10,0,237,176,195,193,28,58
40  DATA 220,0,237,91,193,28,33,0,1,79
50  DATA 223,217,0,33,222,0,34,17,1
60  MODE 1: C=0: FOR A=207 TO 255
70  READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT A
80  IF C<>5065 THEN PRINT "Erreur data!!": END
90  INPUT "Insérez la cassette et tapez <RETURN>";OK$
100 CALL &EC
```

```
1  REM Vies infinies pour GOTHIK version Cassette de Patrick FUNARO
10 B=0:MEMORY &3000:FOR I=&BF00 TO &BF65:READ A:POKE I,A
20 B=B+A:NEXT:IF B=10072 THEN LOAD"gothik1":CALL &BF20
30 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA 197,229,245,6,246,237,120,254,0,40,6,241,225,193,195
50 DATA 0,0,243,42,15,191,34,57,0,33,52,191,34,146,1,24,235
60 DATA 205,76,63,42,57,0,34,15,191,243,33,0,191,34,57,0,251
70 DATA 195,0,62,33,108,123,54,195,35,54,66,35,54,191,195,68
80 DATA 97,254,5,40,27,254,7,40,23,254,9,40,19,254,13,40,15
90 DATA 254,24,40,11,254,25,40,7,197,33,16,127,195,112,123,62
```

GRAND PRIX SIMULATOR

CPC

● Pendant la présentation, tape le mot "TRACK" suivi de la lettre correspondant au circuit de départ (A-N). Tout en appuyant sur cette lettre, presse sur 1 ou 2 pour demarrer le jeu.

● Pour avoir les vies infinies:
POKE &9C6D,&3E
POKE &9C7Ø,&18
(Joël VIALETTE)

C64

● Une superbe surprise musicale:
POKE 3418,171
POKE 16452,171
POKE 4221,Nb
Nb est un nombre entre 25Ø et 255

GRAVITY FORCE

Niveau:
Tapez "WARP" suivi du taleau désiré. Voici quelques codes de niveau pour ce jeu:
AGNUS, PARSEC, CRYSTAL, REACTOR, VISION, ORBIT, PALACE, ALIEN et FALCON.
(Sylvain DEMANNET)

GOONIES

SPECTRUM

● Pour avoir les vies infinies:
POKE 32078,Ø
POKE 334Ø9,Ø

C64

● Dès que la présentation arrive, appuyez simultanément sur les touches situées en haut et à droitedu clavier (+ - CLR, INS/DEL). Insistez. Vous changerez de tableau à chaque opération de ces touches.
(J.F. ROUX)

GOODY

● En se baissant dans le premier égout et en appuyant sur RETURN, on devient invincible et on passe à travers les murs. Seul le gorille peut vous tuer. Pour ouvrir la chambre forte il faut avoir ramassé les 13 petites "vites bleus" (appelez ça comme vous voulez) qui donne les 13 chiffres du code de la chambre forte. L'argent sert à acheter des objets dans le magasin (détonateur, clé, tournevis, pince, chalumeau...).
(ANTONELLI Michaël).

GUNSHIP

CPC

Avec votre éditeur de secteur, j'ai nommé DISCOLOGY, placez vous sur la piste 29, secteur 44.
Sur toute la ligne 8Ø: nom du pilote.

A l'adresse 94: le grade, jusqu'à 7 pour colonel.
Adresses 95 et 96: score
Adresse 97: nombre de SR (blâmes)
De l'adresse 98 à A3: les médailles, soit un octet par décoration, dans l'ordre NDS,SEAC,CAC,MEC,WEC,AM,PH,ACM,BSV,SS,DSC,CMOH
A l'adresse B1: CHEAT (autre blâme), Ø: rien
A l'adresse AE: 1 pour MIA (capturé par l'ennemi), 2 pour KIA (tué en mission)

```
Listing:
10 ' Modification de la fiche du pilote pour GUNSHIP
20 ' AMSTRAD CPC DISK par Fabre Numa pour JOYSTICK HEBDO
30 INPUT "Nom de la sauvegarde:";a$:a$=a$+".PIL"
40 OPENOUT"joy":MEMORY &132E:LOAD a$,&132F:CLOSEOUT
50 POKE &1343,7:' grade
60 POKE &1344,0:POKE &1345,0:' SCORE voir MULTIFACE.
70 POKE &1346,0:' SR (blâmes)
80 FOR I=&1347 to &1352:READ a:POKE I,a:NEXT
90 ' La ligne DATA qui suit indique le nbre de médailles
95 ' dans l'ordre indiqué plus haut.
100 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
110 POKE &135D,0:' voir adresse AE plus haut.
120 POKE &1360,0:' CHEAT (autre blâme)
130 SAVE a$,b,&132F,&50
```

Pour les possesseurs de MULTIFACE:

POKE &1343,grade
POKE &1344,Ø: la valeur entrée est multipliée par 1Ø
POKE &1345,Ø: la valeur entrée est multipliée par 256Ø
Ces deux valeurs s'ajoutent et forment le score.

POKE &1346,Ø: SR (blâmes)
POKE &1347 à POKE &1352: médailles.
POKE &135D,Ø: voir adresse AE pour éditeur plus haut.
POKE &136Ø,Ø: CHEAT (autre blâme qui s'incruste lorsqu'on utilise l'option trompeur)
(Fabre NUMA)

PC

● Lorsque la checklist est faite, il faut mettre la deuxième disquette et appuyer sur une touche comme le dit le jeu. Là, apparait "One moment please", à ce moment, appuyer sur la touche B et un "A>" apparaitra à l'écran une fois le jeu chargé. Attendre environ 5 secondes et appuyer de nouveau sur B et vous aurez une action plus rapide. Plus vous attendez, plus l'action est rapide et plus les commandes repondent vite. Mais attention, les missile arrivent aussi plus vite.
(Loïc POLTIER)

C64

● Note le chiffre, qui avoisine 52, affiché sur le compteur avec l'apparition de l'écran-titre.
Quand la cassette doit être retournée, avance celle-ci jusqu'à atteindre ce chiffre. Charge le programme en pressant sur "PLAY".
Cette manoeuvre te permettra de réduire de 5 minutes le temps de chargement de la version cassette.



GUERILLA WAR

SPECTRUM

● Pour avoir les vies infinies:
POKE 4Ø872,Ø
Plus d'ennemis:
POKE 48Ø1Ø,Ø

CPC

● Pour avoir Levy infinies, il faut rechercher les octets 21 3C ØF 1A 3D et les remplacer par 21 C3 ØF 1A ØØ. Et pour ceux kion une mule t'y face de, houx kiss avent p'okay lait saut fteux :
POKE &3A5A,Ø
(Patrice MAUBERT)

C64

```
10 REM Vies infinies pour Gerrilla War
20 PRINT CHR$(147)
30 FOR I=2816 TO 2891
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>7875 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT "INSERER L'ORIGINAL "
80 INPUT "ET APPUYER SUR ENTER";A$
90 SYS 2816
100 DATA 162,81,189,17,11,157,128,1,202,16
110 DATA 247,162,255,154,76,128,1,32,86,245
120 DATA 169,144,141,240,3,169,1,141,245,3
130 DATA 76,167,2,169,32,141,84,3,169,162
140 DATA 141,85,3,169,1,141,86,3,76,0
150 DATA 8,169,176,141,89,1,169,1,141,90
160 DATA 1,173,18,208,96,169,0,141,55,177
170 DATA 141,72,177,76,0,70
```

SPECTRUM

```
10 REM GUERILLA WAR
20 REM VERSION SPECTRUM
30 REM PAR Johann PERMANNE
40 PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ET APPUYER SUR UNE TOUCHE":PAUSE 0
50 CLEAR 24560:LOAD""CODE:POKE 45422,32:POKE 45455,19:FOR N=45708 TO 45715:READ A:POKE N,A:NEXT N
70 LOAD""SCREEN$:RANDOMIZE USR 45056
80 DATA 62,201,50,71,164,195,0,128
```

GREAT GIANNA SISTERS

AMIGA

Lorsque tu en auras assez du tableau sur lequel tu te trouves, appuie sur les touches A,R,M,I et N. (Johan DUBOIS)

Pour avoir les vies infinies, il faut taper leux pôkeux:
POKE 2523,255
Temps infini:
POKE 2447,1ØØ
Exécution: SYS 2112
(Frédéric HELLER)

C64

Pour sauter la balle rouge au 3ème tableau il faut se placer à l'extrémité droite du pilier et attendre jusqu'à ce que la balle rebondisse, puis sauter au moment précis où la balle touche le sol.

AMIGA

L'énorme bestiole du tableau 4 peut être passée sans encombre.
- cours en ignorant les diamants jusqu'à environ 4 pavés de la bête.
- saute en gardant le joystick en diagonal en haut à droite.
- puis fais un petit saut, tu es ainsi au 5ème tableau!

Pour avoir des vies infinies: POKE 2523,255
Execution : SYS 2122

Pierres qui télétransportent du: (elles sont invisibles)

1) 3 ème au 6 ème stage --> après les 2 précipices au début prenez tous les bonus, il ne faut pas sauter les grands précipices mais se mettre juste au bord et sautez vers le haut.
2) 6 ème au 9 ème stage --> voir mon petit plan.
Bien que cette pierre vous ramène au 9 ème, vous pouvez continuer jusqu'au 8 ème.
3) 8 ème au 11 ème stage --> à la fin du 8 ème juste avant de passer à l'écran où on voit l'araignée et la sortie, il y a des diamants pris dans une sorte de salle. Cassez la première pierre qui va s'écrouler, monter dessus et sautez vers le haut.
ATTENTION : Au début du jeu, vous tapez sur l'étoile où il y a la première option et quand elle commence à sortir du bloc, appuyez sur la touche UNDO. Recommencez une nouvelle partie --> l'option prise dans la partie antérieure se balade. Ainsi vous aurez une option en plus au début.
4) Dans le 17 ème, il y a une pierre invisible qui vous ramène au 2Ø ème stage.
Elle est au-dessus de la première tête du dragon (vue de face).
Les pierres invisibles du 3 ème, 6 ème, 8 ème stage ne sont qu'un raccourci mais vous vous retrouvez avec 6 vies au maximum et vous n'avez pas la goutte d'eau.
Il vaut mieux passer les stages normalement jusqu'au 8 ème stage minimum pour avoir 1Ø vies et ainsi affronter les 32 stages. (François RENNARD)

GAME OVER

Pour accéder à la deuxième partie, il suffit de charger la première partie, initialiser, charger la deuxième partie, et enfin taper le code 31868. (Christophe VOILOT)

```
   Pour TO8,TO9,TO9 + sur disquette, en basic 512
 1 REM Pour accéder à la deuxième partie directement
 2 REM sur GAME OVER version Disquette
 3 REM de Pierre PROST
 5 LOADM "ENTGAME",,R:CLS
1Ø CLEAR,&H76FF:LOADM"GO2":EXEC&H9DC2
```

THOMSON

Et enfin, pour passer à la 2ème partie, le code «ZAPPA». (Frédéric HELLER)

Code pour atteindre le deuxième monde: 18Ø24 (Antoine ROMO)

Vies infinies:
POKE 15244,234
POKE 15245,234
Execution: SYS 23Ø4

```
1 'Vies infinies sur GAME OVER I & II version Cassette
1Ø MEMORY &3ØØØ:B=Ø:FOR I=&BEØØ TO &BE6E:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
2Ø IF B<>&2BØB THEN 6Ø
3Ø INPUT"PART 1 OU 2:";P
4Ø IF P=2 THEN POKE &BE65,&78:POKE &BE66,&21:POKE &BE6A,&34:POKE &BE6B,&21
5Ø LOAD"!":CALL &BEØØ:END
6Ø PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø DATA 33,244,55,54,195,35,54,22,35,54,19Ø,33,64,Ø,229,33,Ø,185,229
8Ø DATA 195,2Ø1,55,229,33,11Ø,Ø,54,22Ø,35,54,21,35,54,137,225,241,243
9Ø DATA 2Ø1,33,46,185,54,237,35,54,75,35,54,2,33,46,185,17,46,121,1
1ØØ DATA 38,Ø,237,176,62,121,5Ø,71,121,5Ø,75,121,5Ø,83,121,62,2Ø1,5Ø
11Ø DATA 84,121,2Ø5,46,121,221,33,217,187,17,2,1,2Ø5,1Ø3,187,33,98,19Ø
12Ø DATA 34,195,188,195,3,188,62,Ø,5Ø,99,35,62,2Ø1,5Ø,31,35,195,148,142
```

C64

Pour commencer à la fin de la première partie :POKE 32342,Ø
Pour changer la couleur de ton joueur dans la deuxième partie : POKE 32862,C

SPECTRUM

GREEN BERET CPC

Pour te débarasser des karatékas, donne-leur des coups de poignard quand tu les vois sauter, ou bien étends toi sur le sol pour leur porter des coups dans les pieds. Si l'on t'agresse de dos, élève-toi pendant que tu fais avancer l'écran : tu te retrouveras derrière l'agresseur, ce qui te donnera l'occasion de le poignarder.

```
1 REM Invulnérabilté sur GREEN BERET
2 REM version Disquette
1Ø MEMORY &6FFF:LOAD"DATAØ.BIN",&7ØØØ
2Ø POKE &716Ø,&BØ:POKE &7161,&BE:X=&BEBØ
3Ø READ A$:IF A$="OUF" THEN CALL &7ØØØ
4Ø POKE X,VAL("&"+A$):X=X+1:GOTO 3Ø
5Ø DATA 3E,C9,32,3B,25,3E
6Ø DATA ØØ,32,34,14,C3,3Ø,Ø2,OUF
```

GUILD OF THIEVES AMIGA

Pour traverser la chambre aux dalles colorées en partant de la dalle noire, il faut suivre en sens inverse les couleurs de l'arc-en-ciel (violet-indigo-bleu- vert-jaune-orange-rouge) puis se diriger vers la dalle blanche. Notons que WOBNIAR est une inversion de RAINBOW. Pour retourner à travers la chambre, il suffit d'inverser l'ordre. Pour t'introduire dans la banque de Kerovnia, tu devras placer tous les trésors dans un coffre de nuit. Le signe à l'extérieur de la banque variera suivant l'importance des trésors déja entreposés. La pioche est utilisée pour prélever des échantillons de minéraux du rocher qui se trouve à côté de la chute d'eau.

GAUNTLET

MSX

```
1  REM Energie infinie pour GAUNTLET
1Ø  B=Ø:CLEAR 11,&H85ØØ:CLS:KEYOFF
2Ø  POKE &HFCAB,1;FOR I=&HE3ØØ TO &HE32F
3Ø  READ A:POKE I,A:B=B+1:NEXT
4Ø  IF B=5Ø86 THEN 6Ø
5Ø  PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø  POKE &H3E11,Ø:POKE &H31C,Ø
7Ø  SCREEN2:DEFUSR=&HE3ØØ:A=USR(A)
8Ø  DATA 33,41,227,2Ø5,198,11Ø,33,15
9Ø  DATA 227,34,92,225,195,Ø,225,175
1ØØ  DATA 24,9,5Ø,242,165,5Ø,243,165
11Ø  DATA 5Ø,244,165,24,9,5Ø,8Ø,164
12Ø  DATA 5Ø,81,164,5Ø,82,164,195,Ø
13Ø  DATA 132,34,67,65,83,58,34,58
```

● Sur GAUNTLET quand un des joueurs est mort, il faut attendre que l'autre joueur ait fini le tableau et que le suivant se charge, puis appuyer sur le bouton de tir. Alors le joueur ressuscitera avec 2ØØØ points de vie.

● Clefs infinies:
POKE &HA5F2,Ø
POKE &HA5F3,Ø
POKE &HA5F4,Ø
Potions infinies:
POKE &HA45Ø,Ø
POKE &HA451,Ø
POKE &HA452,Ø

C64

```
1  REM Energie infinie sur GAUNTLET
1Ø  FOR I=276 TO 3ØØ:READ A
2Ø  POKE I,A-5:NEXT:SYS 628Ø6
3Ø  POKE 1Ø46,24Ø
4Ø  DATA 167,5,147,46,191,147,65
5Ø  DATA 165,147,134,194,167,76
6Ø  DATA 147,89,178,147,13Ø,2Ø3
7Ø  DATA 147,185,2Ø1,81,25,14
```




```
1  REM 999999 points de vies sur GAUNTLET
1Ø  B=Ø:DEF SEG=-1:FOR I=&H2ØØØØ TO &H2Ø142
2Ø  READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
3Ø  IF B<>23955 THEN 6Ø
4Ø  DEF SEG=Ø:LOC#=&H2ØØ56:POKE LOC#,999999
5Ø  EXE=&H2ØØØØ:CALL EXE:END
6Ø  PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø  DATA 63,6Ø,Ø,1,47,6Ø,255,255,255,255,47,6Ø,255,255
8Ø  DATA 255,255,63,6Ø,Ø,5,78,78,222,252,Ø,12,72,122,Ø
9Ø  DATA 122,63,6Ø,Ø,9,78,65,92,143,63,6Ø,Ø,1,78,65,84
1ØØ  DATA 143,63,6Ø,Ø,1,63,6Ø,Ø,Ø,63,6Ø,Ø,2,63,6Ø,Ø,1
11Ø  DATA 63,6Ø,Ø,Ø,66,167,47,6Ø,Ø,2,4,Ø,63,6Ø,Ø,8,78
12Ø  DATA 78,222,252,Ø,2Ø,35,252,Ø,Ø,13,112,Ø,2,5,66,63
13Ø  DATA 6Ø,Ø,1,63,6Ø,Ø,Ø,63,6Ø,Ø,2,63,6Ø,Ø,1,63,6Ø,Ø
14Ø  DATA Ø,66,167,47,6Ø,Ø,2,4,Ø,63,6Ø,Ø,9,78,78,222
15Ø  DATA 252,Ø,2Ø,72,122,Ø,147,63,6Ø,Ø,9,78,65,92,143
16Ø  DATA 78,249,Ø,2,Ø,144,8Ø,1Ø8,1Ø1,97,115,1Ø1,32,1Ø5
17Ø  DATA 11Ø,115,1Ø1,114,116,32,71,97,117,11Ø,116,1Ø8
18Ø  DATA 1Ø1,116,32,4Ø,1ØØ,1Ø5,115,1Ø7,32,65,41,32,1Ø5
19Ø  DATA 11Ø,116,111,32,1ØØ,114,1Ø5,118,1Ø1,32,65,46
2ØØ  DATA 13,11,77,97,1Ø7,1Ø1,32,115,117,114,1Ø1,32,116
21Ø  DATA 1Ø4,97,116,32,116,1Ø4,1Ø1,32,119,114,1Ø5,116
22Ø  DATA 1Ø1,32,112,114,111,116,1Ø1,99,116,32,116,97,98
23Ø  DATA 32,1Ø5,115,32,111,1Ø2,1Ø2,46,13,11,13,8Ø,114
24Ø  DATA 1Ø1,115,115,32,97,11Ø,121,32,1Ø7,1Ø1,121,32
25Ø  DATA 116,111,32,99,111,11Ø,116,1Ø5,11Ø,117,1Ø1,46
26Ø  DATA 46,46,13,11,13,11,13,11,7,Ø,13,11,8Ø,114,1Ø1
27Ø  DATA 115,115,32,116,1Ø4,1Ø1,32,114,1Ø1,115,1Ø1,116
28Ø  DATA 32,1Ø7,1Ø1,121,32,116,111,32,99,111,11Ø,116
29Ø  DATA 1Ø5,11Ø,117,1Ø1,46,46,46,13,11,13,11,82,112,77,Ø
```

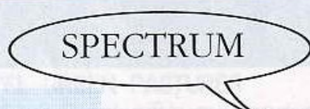
● Tu n'as pas manqué de chargeur et tu veux finir la partie. Dans ce cas, entreprends le jeu dès que ton énergie atteindra 150 points.
Une fois ton bonhomme mort, détruis le squelette de
l'autre joueur, et lorsque l'énergie du bonhomme restant aura considérablement diminué, tire pour jeter un sort.
Tu peux faire renaître le mort en tirant lorsque Gauntlet apparaîtra sur le marqueur, sachant qu'il faudra procéder par alternance.

●Ne pas manger les pots marqués "XXO". Ils sont empoissonnés. Pour traverser les murs, il te faut appuyer sur les curseurs haut et bas.

●Lorsque vous attendez à peu près 30 secondes sans bouger, toutes les portes s'ouvrent. Et si vous êtes encore plus patient tout les murs se transformeront en "EXIT" (sorties).

● Il y a parfois une potion jaune qui est indestructible et qui ne peut être ramassée que par THYRA.





● Vies infinies:
POKE 48488,2Ø1
Energie infinie:
POKE 48491,Ø
POKE 48497,Ø
Potions infinies:
POKE 43632,Ø
POKE 43633,Ø
POKE 43634,Ø
Clefs infinies:
POKE 44Ø5Ø,Ø
POKE 44Ø51,Ø
POKE 44Ø52,Ø




```
1  REM Vies infinies sur GAUNTLET version Disquette
1Ø  CLS:FOR Z=&4ØØØ TO &4Ø64:READ Y$:POKE Z,VAL("&"+Y$)
2Ø  X=X+VAL("&"+Y$):NEXT Z
3Ø  IF X<>7668 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS ":END
4Ø  DATA 21,5D,4Ø,CD,D4,BC,22,5E,4Ø,21,61
5Ø  DATA 4Ø,CD,D4,BC,22,62,4Ø,21,ØØ,6Ø,1E
6Ø  DATA ØØ,16,18,ØE,11,DF,5E,4Ø,C9,21,ØØ
7Ø  DATA 6Ø,1E,ØØ,16,18,ØE,11,DF,62,4Ø,21
8Ø  DATA ØØ,7Ø,1E,ØØ,16,1C,ØE,11,DF,5E,4Ø
9Ø  DATA 3E,29,87,32,ØC,7Ø,D6,Ø2,32,ØD,7Ø
1ØØ  DATA D6,Ø3,32,ØE,7Ø,1E,ØØ,16,1C,ØE,11
11Ø  DATA 21,ØØ,7Ø,E5,D5,DF,62,4Ø,D1,E1,ØE
12Ø  DATA 12,DF,62,4Ø,C9,84,ØØ,ØØ,Ø7,85,ØØ,ØØ,Ø7
13Ø  PRINT"Mets disquette dans le lecteur sans protection d'écriture"
14Ø  PRINT:PRINT"Presse une touche ...":CALL &BB18
15Ø  CALL &4ØØØ
16Ø  POKE &613A,Ø:POKE &613B,Ø:POKE &613C,Ø
17Ø  POKE &613D,Ø:POKE &613E,Ø:POKE &613F,Ø
18Ø  POKE &611B,Ø:POKE &611C,Ø:POKE &611D,Ø
19Ø  CALL &4Ø1F
2ØØ  CLS:PRINT"Ta disquette est pokée ...":PRINT
21Ø  PRINT"Presse une touche pour jouer":CALL &BB18:ùCPM
```

```
1  REM Energie infinie sur GAUNTLET
2  REM version Cassette
1Ø  MODE 1:MEMORY &3FFF:B=Ø
2Ø  FOR I=16384 TO 16427:READ A
3Ø  POKE I,A:B=B+A:NEXT
4Ø  IF B=4Ø33 THEN 6Ø ELSE GOTO 5Ø
5Ø  PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø  PRINT"INSERER ORIGINAL GAUNTLET I"
7Ø  CALL &BB18:CALL 16384
8Ø  DATA 6,Ø,17,Ø,192,2Ø5,119,188,33
9Ø  DATA 112,1,2Ø5,131,188,33,27,1Ø6
1ØØ  DATA 34,2Ø1,2,33,36,64,17,112,1
11Ø  DATA 1,8,Ø,237,176,62,1Ø7,195
12Ø  DATA 239,1,62,2Ø1,5Ø,149,155
13Ø  DATA 195,Ø,132,Ø
```

GREAT ESCAPE

TOUS

SPECTRUM

● Vous êtes nul à ce jeu? Incapable d'avoir le moindre score? Eh bien, voici un truc. Il sffit de prendre une clé, de se placer sur une porte fermée et de l'ouvrir. Une fois la porte ouverte, il ne faut pas la franchir, mais il faut continuer à l'ouvrir, alors le score augmente jusqu'au niveau désiré.
(Stéphane LEPREROST)

● Pour avoir le moral infini: POKE 41182,Ø
pour avoir le jeu sans ennemi: POKE 5Ø2Ø9,2Ø1
pour traverser les portes sans clés: POKE 45619,Ø (Emanuel NUNES).

● I Solution pour s'évader:
Se faire prisonnier 3 ou 4 fois. Puis se comporter comme tout prisonnier. Au message "red cross parcel "aller tout en haut à gauche (au dessus du solitary, la porte sur le même mur), rentrer prendre le paquet et faire une manoeuvre d'utilisation. Prendre la pince et sortir du camp en suivant un groupe (franchir les 2 portes). Aller en haut à gauche et se placer sur la trappe. Faire une manoeuvre de ramassage (là vous vous trouvez dans un tunnel) et attendre la nuit. Puis sortez du tunnel avec une manoeuvre de déposement. Aller tout en bas à gauche et découpez les barbelés avec une manoeuvre d'utilisation. Ceci fait, descendez tout en bas. Vous serez enfin libre.... (EUDES Thibaud).

GIGANOID

ST

● Pour avoir quelques vies supplémentaires, appuyez sur la touche 'CAPS LOCK' (pendant la page du choix du joueur) vous aurez alors un message. Il ne vous reste plus qu'à recommencer une partie.

AMIGA

● Pour vaincre la 1ère tête facilement mettez votre raquette à l'extreme gauche de l'écran.
Comme ceci la balle ira entre le haut de l'écran et la tête.Cette manoeuvre reppettée aura pour effet de faire exploser la tête.

LA BIBLE DES POKES (VOLUME 2) PARAITRA LE 4 DECEMBRE

GAUNTLET II

ST

● Quand tu ouvres un coffre appuie sur la touche 'INSERT' et alors un truc apparaîtra, ramasse le, et il te donnera 5ØØØØ points de vie.

C64

```
1 REM Energie infinie sur GAUNTLET II
1Ø SYS 65371:POKE 5328Ø,Ø:POKE 53281,Ø:POKE 646,1
2Ø FOR I=8448 TO 8512:POKE I,255:NEXT
3Ø POKE 53248,1ØØ:POKE 53249,1ØØ:POKE 53276,1
4Ø FOR I=528 TO 591:READ A:POKE I,A-5:NEXT:SYS 528
5Ø DATA 37,49,252,37,113,25Ø,174,32,146,213,13,174
6Ø DATA 63,146,214,13,81,21,13,174,37,146,53,48,174
7Ø DATA 58,146,54,48,174,7,146,55,48,81,8,47,243,43
8Ø DATA 213,174,16Ø,146,22,213,174,6,146,26,213,174
9Ø DATA 137,146,253,12,243,6,213,174,1Ø1,146,236,159,1Ø1
```

CPC

```
1Ø REM Vies infinies pour GAUNTLET II version Disquette
2Ø DATA CD,96,BE,21,ØØ,4Ø,1E,ØØ,2AØ,16,11,ØE,17,DF,A6,BE,3A,2C9
3Ø DATA A4,BE,32,18,41,C9,21,A5,37C,BE,CD,D4,BC,22,A6,BE,79,51A
4Ø DATA 32,A8,BE,C9,C9,84,ØØ,ØØ,3AE
5Ø N=8:A=&BE8Ø:L=1Ø
6Ø WHILE L<6Ø:GOSUB 7Ø:WEND:GOTO 12Ø
7Ø CS=Ø:FOR X=1 TO 8:READ Y$
8Ø V=VAL("&"+Y$):POKE A,V:CS=CS+V:A=A+1:NEXT
9Ø READ Z$:C=VAL("&"+Z$)
1ØØ IF C<>CS THEN PRINT"ERREUR DES LES DATAS":END
11Ø L=L+1Ø:RETURN
12Ø PRINT"METTEZ GAUNTLET II DANS LE DRIVE PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE"
13Ø CALL &BBØ6:CALL &BE8Ø:POKE &BEA5,&85:CALL &BE8Ø:|CPM
```

AMIGA

```
1Ø REM Vies infinies pour GAUNTLET II
2Ø B=Ø:ADD=262144:FOR I=262144 TO 262271 STEP 2
3Ø READ A:POKEW I,A:B=B+A:NEXT I
4Ø RESTORE 16Ø:FOR I=3Ø4 TO 355 STEP 2
5Ø READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKEW I,A:B=B+A:NEXT I
6Ø IF B<>758822 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø INPUT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL";OK$
8Ø CALL ADD
9Ø DATA 61ØØ,ØØ36,337C,ØØØ2,ØØ1C,42A9,ØØ2C,237C,ØØØØ
1ØØ DATA Ø4ØØ,ØØ24,237C,ØØØ3,ØØØØ,ØØ28,4EAE,FE38,33FC
11Ø DATA ØØØØ,ØØØ3,ØØ88,33FC,Ø13Ø,ØØØ3,Ø13E,4EF9,ØØØ3
12Ø DATA ØØØC,2C79,ØØØØ,ØØØ4,93C9,4EAE,FEDA,45FA,ØØ9C
13Ø DATA 248Ø,43FA,ØØ86,4EAE,FE9E,43FA,ØØ2E,428Ø,4281
14Ø DATA 41FA,ØØ14,4EAE,FE44,43FA,ØØ1E,45FA,ØØ6A,234A
15Ø DATA ØØØE,4E75,7472,6163,6B64,6973,6B2E,6465,7669,6365
16Ø DATA 23FC,4EB8,Ø13E,ØØØØ,ØC9Ø,4EF8,Ø8ØØ,23FC,4EF8,Ø15Ø
17Ø DATA ØØØØ,53CØ,4EB9,ØØØ6,B534,4E75,Ø879,ØØØ1,ØØBF,EØØ1
18Ø DATA 317C,Ø7DØ,ØØØE,4EF9,ØØØØ,53B6
```

CPC

```
1 REM Energie infinie ou extra bonus
2 REM sur GAUNTLET II version Cassette
1Ø B=Ø:FOR I=136Ø TO 1424:READ A
2Ø POKE I,A:B=B+A:NEXT
3Ø PRINT" 1 - ENERGIE INFINIE"
4Ø PRINT" 2 - EXTRA BONUS"
5Ø IF B=5732 THEN 6Ø ELSE GOTO 8Ø
6Ø MODE 1:PRINT"INSERER GAUNTLET II"
7Ø CALL &BB18:CALL 136Ø:END
8Ø MODE 1:PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
9Ø DATA 2Ø5,24,187,245,33,112,1,17
1ØØ DATA 135,146,62,22,2Ø5,161,188
11Ø DATA 33,183,1,17,64,Ø2,62,171
12Ø DATA 174,119,35,27,122,179,32
13Ø DATA 246,241,254,49,4Ø,5,33,13Ø
14Ø DATA 5,24,Ø3,33,137,Ø5,34,61,3
15Ø DATA 195,183,1,33,188,45,54,3,24
16Ø DATA Ø5,33,56,35,54,2Ø1,195,16Ø,Ø
```

GOLD RUSH

Solution complète de Frédéric BOTTON

Le but du jeu est de traverser les Etats-unis depuis New-York jusqu'en Californie dans l'espoir de retrouver ton frère ainsi que la fortune !!!

Il y a trois moyens de parvenir à destination :
-par diligence
-par bateau via Panamá
-par bateau via le Cap Horn

NEW YORK

Entrer dans la maison et ouvrir l'album de photos. Retirer la photo de famille. Ressortir et vendre la maison immédiatement... Son prix va diminuer au fur et à mesure que la fièvre de l'or atteint New York. Entrer dans le "Gazebo", prendre les fleurs et la pièce d'or qui est tombée entre les lames du plancher.

Aller à la poste et dire "get mail" à l'employé. Il n'y en a pas ! Revenir plus tard et il y aura une lettre de ton frère. Lire le cachet "Sutters fort" et regarder le timbre "Gold flake" et enfin lire la lettre. Les lettres en majuscules forment "Great find the american river" (Grande découverte dans la rivière Amérique).

Aller au siège du journal, trouver le patron et signer. Aller dans le bureau et lire les feuillets concernant ton frère.

Aller au cimetière et déposer les fleurs sur la tombe de tes parents.

Aller à la banque et dire au receveur "Get quail" (le président, tu l'apprends de l'album photo). Annuler tous les comptes...

Retourner à la maison et récupérer les produits de la vente.

Aller au magasin et lire l'affiche. Si tu veux voyager en bâteau, il faut aller à la maison à côté de la tienne et acheter un ticket. Le prix augmente avec la ruée vers l'or ! Il ne faut pas traîner...

Si tu passes par Panama, sois sûr d'avoir acheté une moustiquaire, des fruits et des légumes à la quincaillerie. Si tu passes par le Cap Horn ou avec la diligence, assures-toi d'avoir acheté des fruits et de la nourriture !

Si tu as choisi la diligence, achète un ticket au bureau des diligences et montre-le à l'homme de la livery stable. Entre dans la cabine... Par bateau, monte simplement à bord et attends que le bateau parte...

LA DILIGENCE

Paye le capitaine au camp. Achète un boeuf sauvage au corral. Examine les plaines, et, quand l'herbe commence à pousser, donne l'ordre de partir... En attendant le printemps, parle à l'homme qui lit : il te donnera une bible. Sur le front de la colline, libère le boeuf. Après les avoir arrosées d'eau, mettre les chaînes aux roues... Une fois dans le désert, boire l'eau du tonneau de l'attelage abandonné, et manger la viande à l'intérieur.

LE CAP

Parle à l'homme qui lit la bible. Quand la nourriture est épuisée, prends la corde dans la couchette, les petits morceaux de métal de la salle du moteur, le bâton du stocker, le porc du Galley et l'attache parisienne du bureau du capitaine. Aller au bout du bateau et pêcher...dès que tu toucheras la terre, va au dépôt des diligences.

PANAMA

Dis "yes" quand le guide te demande si tu veux payer les indigènes ou pas ! Dans la clairière, parle à l'homme avec la bible. Prend la liane pour éviter de te faire ronger par les fourmis... Au prochain écran, tu auras le choix entre trois chemins. Par le premier, tu te feras écraser par un serpent, par le deuxième tu te feras mettre en lambeaux par une plante. Le troisième est bien caché. Dès que tu entres, monte et avance. Tu devrais le trouver sans trop de problèmes. Pour passer les sables mouvants, suis un chemin en ligne droite sur environ la moitié ou les deux-tiers de l'écran, va légèrement vers le haut et ensuite vers la droite. Va ensuite au dépôt des diligences le plus rapidement possible.

LE FORT DE SUTTER

Va chez le forgeron et prends le fer à marquer. Achète une casserole à la boutique avec la pièce d'or du "GAZEBO". Va au cimetière et trouve la tombe de "pa" mentionnée dans la lettre de ton frère. C'est la grosse au milieu dans le fond (c'est comme notre manager cf: équipe de joystick hebdo). Lis la tombe et lorsque cela s'affiche à l'écran, utilise la lettre. Ton frère y a mis des trous. Remet le tout en place et tu obtiendras R2100M. La pierre tombale mentionne "PSALM 23". Lis le psaume 23...

C'est parti pour les GREEN PASTURES

LA RIVIERE ET L'HOTEL GREEN PASTURES

Quitte le fort et va vers l'est. Continue à marcher dans la rivière et filtre l'eau avec la casserole régulièrement !!! Tu devrais trouver de l'or assez souvent ! Les endroits où il y en a semblent aléatoires. Lorsque tu auras voyagé sur environ 18 miles vers l'est (18 écrans..), tu arriveras à un moulin. Va à droite et tu arriveras dans un petit village. Va à l'hôtel green pastures. Dis à l'employé "GET MESSAGES". Il n'en a pas pour toi mais il te demande d'en amener un chambre 11. Prends-le et va le donner. Quand l'homme part, entre dans sa chambre et tourne la roue du canon sur la cheminée. Entre dans la cheminée et tu te retrouves dans la chambre 12 !!!

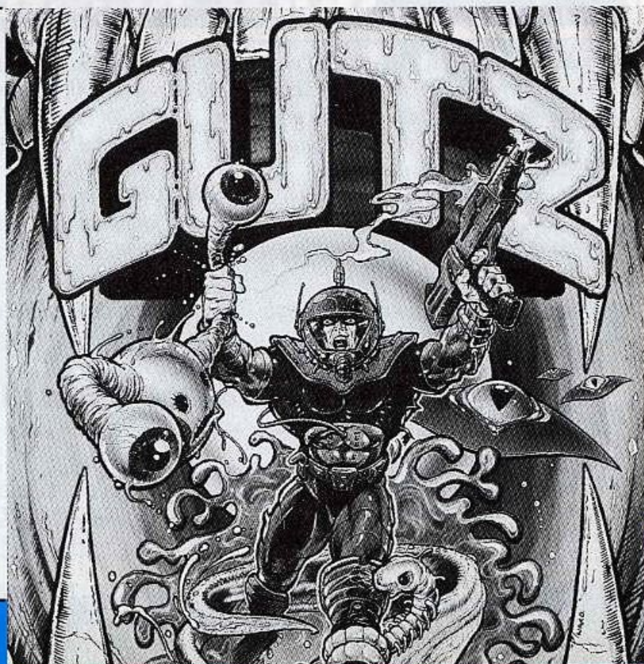
Lis la note, prends l'aimant et la corde. Ouvre la fenêtre et attends que l'oiseau vole jusque dans la cage. Examine l'oiseau, examine sa capsule et mets-y la photo de famille. Quand il revient, lis la lettre. Un ami plutôt entêté va te guider ! Attends que le pensionnaire de l'hôtel parte et sors par la chambre 11.

Suite la semaine prochaine.

GUTZ

C64

```
1  REM Enèrgie infinie, consultation illimitée
2 REM de la carte et traverser les murs pour
3 REM GUTZ version CASSETTE
10  DATA 37,170,249,174,37,167,113,165,6,146
20  DATA 130,8,147,131,8,145,132,8
30  DATA 101,239  178,35,16,206,19,213,45,174,170,146
40  DATA 27,194,174,49,178,217
50  DATA 24,174,5,146
60  DATA 161,260,174,37,146,101,42,174,230,146
70  DATA 102,42,174,44,146,103,42,174,170,146
80  DATA 104,42,174,233,146,105,42,178,18,225
90  DATA 101,75,91,72
100  FOR A=344 TO 417:READ B: POKE A,B-5: C=C+B: NEXT
110  IF C<>8923 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
120  POKE 388,44: POKE 393,44: POKE 398,44: POKE 403,44
130  POKE 408,44: INPUT "Insérer la cassette..";OK$
140  POKE 816,88: POKE 817,1: POKE 2050,0: LOAD
```



GEMINI WINGS

CPC

```
10 REM Vies infinies sur GEMINI WING version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A500 TO &A583:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>12253 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER 0
80 CALL &BB06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A500
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
100 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,40,16,03,CD
110 DATA 79,A5,21,00,50,11,00,18,01,00,08,ED,B0,EB,16,04
120 DATA D5,CD,79,A5,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,08,20,F1,AF
130 DATA 32,3B,44,21,5E,A5,11,40,00,01,1B,00,ED,B0,21,00
140 DATA C0,11,01,C0,01,FF,3F,36,00,ED,B0,C3,45,58,21,00
150 DATA C0,11,00,A0,01,00,20,ED,B0,21,00,C0,11,01,C0,01
160 DATA FF,3F,36,00,ED,B0,C3,00,80,1E,00,0E,C1,E5,CD,66
170 DATA C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

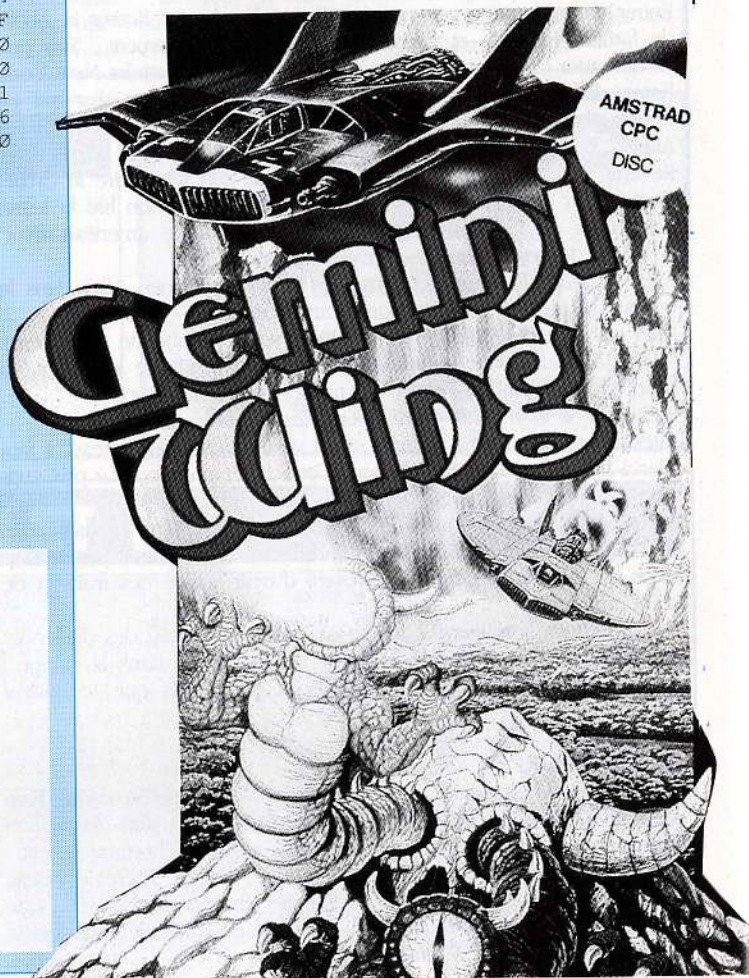
```
10 REM Vies infinies pour GEMINI WING version K7
20 REM (C) JOYSTICK par Patrice MAUBERT
30 MEMORY &9A00:MODE 1:POKE &BD17,&80:POKE &BD18,&BE
40 FOR N=&BE80 TO &BEA3:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4169 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE K7 ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":POKE &BD16,&C3:CALL &9A98
90 DATA 21,89,BE,22,4E,A6,C3,08
95 DATA A6,DD,21,B8,A8,11,AB,00
100 DATA CD,47,A8,21,9C,BE,22,61
105 DATA A9,C3,E2,A8,AF,32,3B,44
110 DATA C3,15,58,00,00,00,00,00
115 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
```

● Pour avoir des vies infinies faites POKE &443B,Ø. (Patrice MAUBERT)

● Voici les codes différents levels:
THESTART
EYEPLANT
WHATWALL
GOODNITE
SKULLDUG
BIGMOUTH
CREEPISH.
(Patrice MAUBERT)

C64

```
10 REM GEMINI WINGS COMMODORE
20 REM VIES INFINIES de LUCAS
30 FOR I=283 TO 315:READ A:POKE I,A:NEXT
40 POKE 157,128:SYS 283
50 DATA 32,86,245,169,1,141,42,4,96,72
60 DATA 77,80,32,169,173,141,122,17,162
70 DATA 4,189,35,1,157,203,81,202,138
80 DATA 208,246,76,40,8
```



GOLD RUNNER II

ST

Tapez ce listing en GFA Basic puis sauvegardez le. Inserez une disquette vierge puis faites RUN. Ce programme genere un fichier GOLDII_+.prg sur votre disquette. Pour jouer: 1) Faire RESET 2) Inserez la diquette contenant GOLDII_+.TOS 3) Double-clickez sur GOLDII_+.TOS 4) Quand le lecteur de disquettes s'arretera, inserez la disquette GOLDRUNNER puis tapez une touche, le jeu demarrera normalement.

```
' Vies infinies pour GOLDRUNNER II + de Jésus
Do
  Read A$
  Exit If A$="***"
   C$=Mki$(Val("&H"+A$))
  B$=B$+C$
Loop
B$=B$+Mki$(0)+Mki$(&H42)+Mki$(&H1200)
Open "o",#1;"\goldii_+.prg"
Print #1;B$;
Close #1
End
Data 601a,0000,00e4,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,ffff
Data ef3c,0007,4e41,42a7,3f3c,0020,4e41,41fa,fff0,21c8,0432,49f9,0007,0000
Data 7001,3f00,42a7,2f00,42a7,2f0c,3f3c,0008,4e4e,297c,426d,0afc,008a,397c
Data 4ed5,008e,4ed4,***
```

GHOULS'N'GHOSTS

TOUS

Si vous devez perdre votre armure, cherchez un coffre magique. Ouvrez-le et un magicien apparaîtra et vous changera en canard. Maintenant évitez tous les ghouls, et lorsque vous retrouverez forme humaine, vous disposerez de votre armure. Utilisez la magie avec modération. Le clone d'Arthur est le plus adapté à combattre les ennemis demandant plusieurs coups, mais la meilleure magie reste le rayon électrique à trois voies lorsqu'il est utilisé avec la lance.

PREMIER TABLEAU

Prenez garde aux faucheuses arrivant d'en-dessous et spécialement sous votre ligne de feu. Tout en progressant à travers le tableau, essayez d'éviter de rester en haut des collines, car vous y seriez plus vulnérable en cas d'attaque. Le second coffre contient une armure magique. Grimpez en haut des ruines afin de descendre les vautours mais essayez d'éviter de sauter lorsque vous serez prêt des guillotines. Dans la seconde moitié, escaladez la colline, sautez et filez à gauche, sautez de nouveau et partez à droite. Tuez les créatures ressemblant à des porcs et laissez vous entraéner dans les falaises. Marchez lentement jusqu'au gardien final. Sautez et tirez comme un malade jusqu'à ce qu'il soit près. Puis sauvez-vous en restant dans les parages et tirez-lui à la tête. Si vous le pouvez, prenez la dague rapide et accouplez-la à un stick en autofire.

SECOND TABLEAU

Courez aussi vite que vous le pouvez, passez prudemment en dessous des basses têtes de tortues rebondissantes, et emparez-vous de l'armure magique se trouvant dans le second coffre. Tuez tous les monstres ailés volant à basse altitude, et sautez lorsque vous serez sur les plateformes qui s'effondrent. Courez vers la première partie de la plateforme (vous devrez vous déplacer rapidement car les plateformes s'effondrent) et sautez jusqu'a la seconde moitié. Sautez alors sur la plateforme suivante et continuez de sauter. Maintenant sautez sur la troisième plateforme puis au sol entre les deux pièges de sable. Sautez sur la quatrième plateforme et sautez immédiatement pour franchir le fossé. Continuez de sauter jusqu'à arriver sur la cinquième puis la plateforme finale. Tuez le démon ailé en restant au centre de l'écran et en faisant feu, mais prenez garde à sa salive maléfique. Lorsque vous remarquerez que les graphismes au sol ont changé, faites très attention: des trous apparaissent soudainement dans le sol! Attention aux tirs. Détruisez l'attrape-mouche de Venus en deux tirs et sautez par dessus les gouffres enflammés. Tuez l'autre attrape-mouches et lorsque vous arriverez au loup enflammé, tirez-lui dessus comme un malade avant qu'il ne saute. Sautez loin de lui et recommencez à tirer. Il vous faudra lui tirer dessus à peu près une quinzaine de fois avant de vous en débarrasser, mais n'oubliez pas de détruire les bombes enflammées afin de gagner des points.



TROISIEME TABLEAU

Allez tout à droite de l'écran afin de tuer le premier chevalier au couteau, à gauche pour le second, et restez au milieu pour le troisième. Il vaut mieux que vous évitiez les lutins verts, spécialement ceux qui lancent des pierres! Le quatrième chevalier est beaucoup plus difficile, principalement parce qu'il arrive tout de suite après le troisième chevalier; le cinquiéme chevalier est quasiment impossible à tuer. A la place, allez à gauche des piques et courez à droite aussi vite que vous le pourrez. A mesure que l'écran scrolle vers le haut, perdez le moins de temps à descendre des créatures. Courez simplement sans arrêt et vous devriez vous en tirer sans la perte de votre armure. Courez le long de la première «langue» et attendez sous la seconde. A mesure qu'elle commence à s'élever, sautez dessus et courez le long d'elle: le timing est crucial si vous souhaitez arriver sur la plateforme du dessous. Continuez de courir sur la plateforme et essayez de sauter sur la «langue « suivante (laissez tomber le coffre, il n'en vaut pas la peine). Manquez la troisième «langue» et vous devriez atterrir juste sur une plateforme. Si cela est le cas, sautez rapidement sur la plateforme de votre gauche et continuez de sauter. Débrouillez-vous sur la troisième «langue» et une fois de plus vous devrez chronométrer de

(suite page 120)

façon à tomber sur la plateforme suivante. Sautez alors sur la quatrième «langue», puis vers la dernière «langue» puis revenez au sol. Finalement, sautez par-dessus les trous et faites feu continuellement sur l'œil de nuage rotatif.

QUATRIEME TABLEAU

Les faucheuses du premier tableau faisant une nouvelle apparition, utilisez les mêmes tactiques que précédemment pour les éviter. Tuez la tête du dragon en tirant rapidement mais laissez une distance de sécurité. Détruisez alors la pierre crachante en sautant et en faisant feu du rebord du dessous (où se trouvait la tête du dragon). Lorsque vous arrivez aux pentes glissantes, restez initialement au centre de l'écran afin d'éviter de tomber et de mourir. Franchir les mains est un peu difficile, et là encore le timing sera crucial. Attendez qu'ils fassent feu, et rapprochez-vous vite d'eux et frappez-les. Maintenant sautez par-dessus les fossés. Une fois ceci fait, prenez garde dans les plateformes tombantes. Vous ne pourrez pas toujours voir où la plateforme suivante se trouvera, alors suivez les directions suivantes: sur la première sautez à gauche pour arriver à la seconde, puis encore à gauche, sautez à droite, à droite, à droite et une fois de plus à droite. Sur la plateforme finale, faites un saut hyper large à droite pour arriver sur la grande créature. Détruisez les nids de vers de gauche à droite en courant dessus, en sautant, et en tirant dessus. Tout nid séparé des autres devra être éliminé en premier lieu.

CINQUIEME TABLEAU

Il n'y aura pas ici à sauter entre les plateformes mais vous devrez tuer de nombreux démons. Si vous ne les tuez pas, ils vous suivront, tirant sans arrêt. Evitez ou tuez les créatures ailées et escaladez les échelles. Juste au dela de l'œil inoffensif se trouvent deux plateformes. Vous devez vous trouver tout près d'elles afin de pouvoir sauter dessus. Le cas échéant, ce serait la mort assurée. Après cela, escaladez les échelles, tuez les porcs et récupérez toutes les armes utiles se trouvant dans les coffres. Les crânes cracheurs de flammes ne sont pas trop difficiles à éviter: avancez en chancelant entre les crachats de flammes et vous devriez arriver jusqu'en haut. Sautez de la plateforme et rebroussez chemin pour attirer l'attention du Seigneur des Démons, et sautez en l'air en lui tirant dessus après qu'il ait expédié sa salve de boules de feu (vous n'avez pas besoin de vous baisser). Les deux têtes gobeuses de flammes sont simples, mais vous devez être rapide. Détruisez celle de gauche avant qu'elle ne fasse feu (prenez garde), puis gardez vos distances pour détruire la seconde tête. Puis, ouvrez le coffre et prenez l'armure magique afin d'affronter les deux Seigneurs des Démons (une petite magie lorsque vous utilisez la lance standard ne serait pas de trop ici). Les deux nuages peuvent être éliminés similairement. Une fois mort, faites attention en courant le long des pentes, ouvrez le coffre au trésor final, escaladez l'échelle, et descendez dans la chambre finale. Pour tuer le Roi des Mouches, il est préferable de rester en dessous et de tirer (tout en étant très rapide pour éviter les «boules»). Vous devez atteindre sa tête alors ne vous éternisez pas sur le rebord. Il est très précis alors méfiez-vous. Une fois mort, vous aurez terminé le soft.

H

H.A.T.E.

CPC

```
10 REM Invulnérabilité et vies infinies
20 REM Pour HATE version cassette
25 REM De Patrick FUNARO
30 MODE 1:FOR I=&BF00 TO &BF3C
40 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT I
50 IF B<>6188 THEN PRINT "ERREUR":END
60 POKE &BF25,&A7:POKE &BF2A,&3E
70 POKE &BF2F,4:POKE &BF30,0
80 MEMORY &7FFF:CALL &BD37:MODE 1
90 LOAD "!",&8000:CALL &BF00
100 DATA 243,33,27,128,17,0,128,1,111
110 DATA 1,125,237,79,237,95,174,235
120 DATA 174,235,119,35,19,11,120,177
130 DATA 32,242,33,36,191,34,110,128
140 DATA 195,44,128,62,61,50,210,84
150 DATA 62,58,50,1,87,33,185,111
160 DATA 34,2,87,33,167,40,34,227
170 DATA 100,195,198,83
```

● Pour avoir les vies infinies, prenez votre éditeur de secteur, recherchez les octets 3D 32 B9 6F 20 4E 21 1B et remplacez-les par A7 32 B9 6F 20 4E 21 1B (Diégo PRADOS)

● Vies infinies POKE &54D2,0 (Patrice MAUBERT)

C64

```
10 REM INVULNERABILITE ET
11 REM CHOIX DU TABLEAU
20 REM pour HATE par LUCAS
30 FOR M=1 TO 264:READ D:D=D-5
31 POKE M,D:NEXT M
40 POKE 53281,1:POKE 53280,1
41 POKE 646,5:PRINT CHR$(147)
50 PRINT"TABLEAU DE DEPART (1-30)"
51 INPUT T:POKE 302,T
60 PRINT"INSEREZ H.a.t.e."
61 INPUT"ET PRESSEZ RETURN";OK$
70 POKE 53280,PEEK(162):POKE 816,16
80 POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
100 DATA 37,170,249,174,29,146
105 DATA 213,13,174,62,146
110 DATA 214,13,81,21,13,174
115 DATA 50,146,127,12,174,6
120 DATA 146,128,12,81,5,12
125 DATA 174,8,146,259,161,174
130 DATA 239,178,233,137,178
135 DATA 234,137,174,76,146
140 DATA 202,136,174,6,146
145 DATA 203,136,81,89,69,174
150 DATA 9,138,71,132,139,79
155 DATA 73,88
```

```
10 REM Vies infinies sur H.A.T.E version Disk
20 REM (C) JOYSTICK HEBDO 1989 par Patrice Maubert
30 MEMORY &9E00:MODE 1:BORDER 0:L=110
40 FOR N=&9EE2 TO &A16F:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+1
50 IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 80
60 IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
70 S=0:B=0:N=N-1:L=L+10
80 NEXT:OUT &FA7E,1:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 PRINT"PUIS UNE TOUCHE...":CALL &BB06:INK 0,0:INK 1,26
100 INK 2,6:INK 3,10:MODE 1:CALL &9EE2
110 DATA F3,DD,21,47,A1,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,90
120 DATA 34,A1,5D,CD,0D,A0,21,2E,A1,35,CA,9D,9F,DD,7E,00,39
130 DATA 32,89,9F,DD,23,DD,7E,00,32,74,9F,DD,23,DD,7E,00,5C
140 DATA 32,7B,9F,32,8C,9F,DD,23,DD,23,DD,23,CD,97,A0,22,D6
150 DATA 26,A1,ED,43,24,A1,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,F1
160 DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,5E
170 DATA 10,F9,22,29,A1,43,E1,78,32,28,A1,B7,28,07,C5,CD,0B
180 DATA A4,9F,C1,10,F9,ED,5B,29,A1,7A,B3,28,0D,ED,53,2B,F3
190 DATA A1,CD,A4,9F,21,FF,FF,22,2B,A1,2A,26,A1,ED,5B,24,23
200 DATA A1,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,2E
210 DATA 7A,B3,20,F3,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F
220 DATA 1B,7A,B3,20,F3,CD,CB,A0,C3,F8,9E,AF,32,D2,54,C3,BF
230 DATA B1,52,3A,35,A1,C6,C1,4F,3A,34,A1,47,CD,D0,9F,D2,55
240 DATA E2,9E,3A,35,A1,3C,32,35,A1,FE,0A,C0,E5,AF,32,35,9E
250 DATA A1,3A,34,A1,3C,32,34,A1,5F,CD,0D,A0,E1,C9,D5,E5,38
260 DATA 79,32,42,A1,32,44,A1,78,32,40,A1,01,7E,FB,21,3E,0F
270 DATA A1,1E,09,CD,2D,A0,E1,ED,5B,2B,A1,CD,4D,A0,E5,CD,CB
280 DATA 67,A0,E1,D1,3A,37,A1,FE,40,20,0E,3A,38,A1,FE,80,CF
290 DATA 20,07,3A,39,A1,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,0F,EF
300 DATA CD,82,A0,AF,CD,82,A0,7B,CD,82,A0,3E,08,CD,82,A0,35
310 DATA CD,67,A0,3A,37,A1,E6,20,28,F1,C9,7E,CD,82,A0,23,66
320 DATA 1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,3C,A0,E6,3F
330 DATA 20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,4D,A0,78
340 DATA E6,20,C8,7A,B3,20,ED,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,5D,A0,E2
350 DATA E6,20,20,F3,C9,21,37,A1,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,32
360 DATA 78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,EF
370 DATA F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,80
380 DATA 00,20,FC,F1,C9,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,49
390 DATA 4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,E5,DD,6E,00,DD,23,DD,85
400 DATA 66,00,DD,23,22,1F,A1,E1,DD,7E,00,32,21,A1,DD,23,7E
410 DATA DD,7E,00,32,22,A1,DD,23,C9,3A,22,A1,B7,28,2A,2A,4F
420 DATA 26,A1,E5,ED,5B,24,A1,D5,19,ED,5B,1F,A1,A7,ED,52,9D
430 DATA 22,1D,A1,E5,D1,C1,E1,3A,21,A1,CD,FC,A0,2A,1F,A1,8F
440 DATA 22,24,A1,2A,1D,A1,22,26,A1,C9,F3,32,02,A1,7E,FE,CB
450 DATA 00,28,09,12,13,23,0B,78,B1,20,F3,C9,0B,0B,C5,23,8B
460 DATA 7E,47,23,7E,12,13,10,FC,C1,18,EA,00,00,00,00,00,5E
470 DATA 00,03,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,04,02,03,04,10
480 DATA 05,06,00,00,01,40,80,00,E3,70,3B,01,4C,00,E3,00,8D
490 DATA 3B,02,3B,14,FF,00,02,83,E0,17,4F,BB,4C,D6,B4,29,16
500 DATA 00,40,12,01,6F,7D,95,F8,29,00,0C,20,6C,20,6C,12,2F
510 DATA 00,C3,C7,21,4B,CE,51,D8,AF,27,00,40,12,01,00,00,1B
```

HOT SHOT — CPC

Pour avoir le temps infini:
POKE &154Ø,Ø
POKE &1541,Ø
POKE &1542,Ø
(Joël VIALETTE)

Pour passer de tableau sans avoir les points nécessaires, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 21 DØ 54 7E DD et les remplacer par 18 1F 54 7E DD
POKE &1A32,&18
POKE &1A33,&1F
et rechercher les octets 21 DØ 54 7E DD et les remplacer par 18 1F 54 7E DD
POKE &1A7Ø,&18
POKE &1A71,&1F
Et une colonne de MAUBERT.

HIGWAY — CPC

Pour avoir :
-Les collision infinies
POKE &2B28,Ø
POKE &2B29,Ø
POKE &2B2A,Ø
POKE &2B2D,Ø
POKE &2B2E,Ø
POKE &2B2F,Ø
POKE &2B3A,Ø
POKE &2B3B,Ø
POKE &2B3C,Ø
POKE &2B47,Ø
POKE &2B48,Ø
POKE &2B49,Ø
-Evite les tremblements d'écran:
POKE &2D13,&C3
(Patrice MAUBERT)

```
10 REM Collisions infinies pour HIGHWAY PATROL version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &903D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4264 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...ET UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MODE 0:FOR N=0 TO 15:INK N,1:NEXT:CALL &9000
90 DATA 21,3C,90,11,00,BC,06,02,CD,77,BC,21,00,02,CD,83
100 DATA BC,CD,7A,BC,AF,21,00,00,32,28,2B,22,29,2B,32,2D
110 DATA 2B,22,2E,2B,32,3A,2B,22,3B,2B,32,47,2B,22,48,2B
120 DATA 32,85,29,22,86,29,32,13,2D,C3,00,02,52,52,00,00
```

Et on enchaîne (Hexadéci-male...warf...warf..) avec les collisions infinies il vous suffit de rechercher les octets C2 A4 Ø9 (4 fois) et les remplacer par ØØ ØØ ØØ (4 fois)
On se croirait chez RENAULT avec les trucs à la chaîne!!!
Pour éviter que l'écran tremble (de peur...pas étonnant avec vous comme chauffeur) avec les sorties de route : rechercher les octets CA 2Ø 2D 3E Ø7 et remplacer les par C3 2Ø 2D 3E Ø7. (Patrice MAUBERT)

Dans ce super jeu, il faut éviter de percuter les autres voitures car elles permettent au kid de prendre encore plus d'avance. Il ne faut pas hésiter à prendre des raccourcis. Si vous voyez la voiture rouge du kid, au lieu d'essayer de lui faire une queue de poisson, prenez tout simplement votre fusil à pompe, passez le bras par la fenêtre et visez les pneus de la voiture qui va zigzaguer et s'immobiliser. (David DIARRA)

HADES NEBULA — ST

Lorsque l'on rentre dans le tableau des scores. Taper "MONITOR" et Oh surprise, c'est les vies infinies.
(Pierre BERTHOMME)

HELTER SKELTER — ST

Voici enfin les codes d'accès aux différents niveaux. Appuyer sur F1 ou F2 (Nb de joueurs) et taper les codes suivants (en QWERTY): SPIN, FLIP, BALL, GOAL, LEFT, TWIN, PLAY, USER.
(Thierry SEPTEMBRE)

HUNCHBACK II — CPC

```
1 REM Vies infinies sur HUNCHBACK II K7
10 B=0:MEMORY &2000:FOR I=&BE00 TO &BE2A
20 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B=&12A4 THEN LOAD"hunchback II",&A300
31:CALL &BE00
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 33,226,57,54,195,35,54,22,35,54,190,33,64,0
60 DATA 229,33,0,187,229,195,183,57,229,33,116,2,54
70 DATA 44,35,54,133,225,241,243,201,33,246,132,54
80 DATA 167,195,104,66
```

HARRY & HARRY — CPC

Première partie :
Pose journal, écoute, traine matelas, prends lampe, examine table, prends allumette, allume allumette sur le mur, allume lampe avec allumette, brise lampe contre matelas, N, O, ferme porte, E, N, N, examine étagère, prends rasoir, ouvre rasoir, coupe liens avec rasoir, pose rasoir, S, E, S.
Code d'accès : Bookmaker

Deuxième partie :
S, O, O, examine évier, prends sandwich, E, E, M, N, E, E, pose sandwich, S, saute trou, agrippe serviette, O, D, E, fouille canapé, prends clé, O, S, examine lit, prends agenda, N, N, ouvre placard, fouille poubelle, X, prends boîte, S, prends manteau, ouvre porte ouest avec clé, O, D, O.
Code d'accès : Bootlegger
(Hervé JOZEFIAK)

HOPPING' MAD — C64

Pour avoir :
-Vies infinies :
POKE 24447,165
-Temps infini :
POKE 22797,165
-Nombre de balles à ramasser :
POKE 236Ø8,Nb
-Exécution :
SYS 2Ø55

```
10 REM Vies infinies et choix Nbre de boules
20 REM sur HOPPING' MAD version COMMODORE
30 REM Pour JOYSTICK HEBDO de LUCAS
40 FOR I=288 TO 331:READ J:POKE I,J:NEXT
50 INPUT "Nbre de boules a ramasser (1-10) :";N
60 IF (N<1 OR N>10) THEN 50
70 POKE 322,N:POKE 318,44
80 PRINT "INSEREZ HOPPING MAD"
90 POKE 816,32:POKE 817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,462,46,160,1,142,243,3,140
110 DATA 244,3,96,32,132,255,162,60,160,1,142
120 DATA 26,4,140,27,4,96,169,165,141,127,95
130 DATA 169,10,141,56,92,76,77,80,70
130 DATA 86,67,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

Pour avoir des vies infinies prendre un éditeur de secteurs et rechercher la chaine de caractères hexadécimale suivante: 35-FE-31-C2-95-Ø2-CD-1Ø puis la remplacer par:A7-FE-31-C2-95-Ø2-CD-1Ø.
(Diego PRADOS)

CPC

```
1 'Vies infinies et invulnérabilité
2 'pour HOPPINGMAD version AMSTRAD Cassette
10 MODE 1:FOR I=&BF00 TO &BF2F:READ A:POKE I,A:NEXT
20 POKE &BF01,&A7:POKE &BF0B,&C9:POKE &BF10,&C9
30 ON ERROR GOTO 40:ùTAPE
40 FOR I=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:OPENOUT"!":MEMORY &F9F:CLOSEOUT
50 LOAD"!",&FA0:POKE &FD0,0:POKE &FD1,&BF:CALL &FA0
60 DATA 62,53,50,85,67,62,51,50,126,65,62,205,50,211,92
70 DATA 62,192,50,203,97,62,53,58,192,69,62,58,50,129,91,62
80 DATA 50,50,109,65,62,0,50,132,71,62,48,50,122,65,195,0,64
```

HELLFIRE

C64

● vies illimitées:
POKE 12579,173
missiles illimités:
POKE 8882,173
choix du level:
POKE 1Ø476,X X=Ø -) 9
(Michel MONFORT)

```
10 REM Vies et missiles infinis
20 REM Pour HELLFIRE
30 POKE 5380,1:POKE 53281,1:POKE 646,5
40 PRINT CHR$(147)
50 FOR I=272 TO 319:READ C
60 A=C-10:POKE I,A:NEXT
70 POKE 306,44
80 PRINT"Mettre la cassette originales"
90 INPUT "Appuyez sur RETURN";A$
100 POKE 816,16:POKE 817,1:POKE 2050,0
110 LOAD
120 DATA 42,175,254,179,40,151,160,13,179
130 DATA 11,151,161,13,106,179,53,151
140 DATA 141,82,179,11,151,142,82,86,58,81
150 DATA 179,10,151,186,44,179,106,151,21
160 DATA 58,179,183,151,45,59,86,15,16,84
170 DATA 78,93
```

ST

● Pour changer de tableau (il y en a dix), et bien je n'ai pas trouvé...mais si, n'ayez pas peur... j'ai trouvé, il suffit pendant la partie d'appuyer sur X. (Antoine BRISSET)

HAWKEYE

ST

```
' Vies infinies pour HAWKEYE
'    à taper en GFA 3.0
'    par les DANBIOSS
'
PRINT "Insérez la disquette de HAWKEYE"
PRINT"          Et pressez une touche"
INPUT A$
DIM A%(&H200)
M%=VARPTR(A%(0))
S%=79
ADR%=M%+&H1B6
VAR1%=&H536E004A
VAR2%=&4E714E71
VAR3%=&H6A00
VAR4%=&H6000
REPEAT
   R%=BIOS(4,0,L:M%,1,S%,0)
UNTIL R%=0
IF LPEEK(ADR%)=VAR1%
  LPOKE ADR%,VAR2%
  DPOKE ADR%+4,VAR4%
   R%=BIOS(4,1,L:M%,1,S%,0)
  PRINT"VIES INFINIES INSTALLEES"
ELSE IF LPEEK(ADR%)=VAR2%
  LPOKE ADR%,VAR1%
  DPOKE ADR%+4,VAR3%
   R%=BIOS(4,1,L:M%,1,S%,0)
  PRINT"VIES INFINIES DESINSTALLEES"
ELSE
  PRINT"CE N'EST PAS LA DISQUETTE DE HAWKEYE"
  END
ENDIF
```

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher
les octets : 53 6E ØØ 4A 6A ØØ FE 8A dans le fichier A.DAT et remplacer
les par : 4E 71 4E 71 6Ø ØØ FE 8A.
(OMD)

● Pour avoir les vies infinies, il faut taper VALSSPELER pendant la page de présentation.Le sigle Thalamus clignote,et ça y est...
(DIARRA David)

● Appuyer sur le bouton 'SHIFT LOCK' pour ralentir les ennemis quand le guerrier est baissé. Lorsqu'il est debout le jeu devient normal.
(Fabrice RAMEAU)

C64

● Tapez au début de la partie "VALSSPELER".

AMIGA

HEAD OVER HEELS

● Pour avoir des vies infinies :
POKE 3Ø315,144 POKE 3Ø316,144
Execution : SYS 324

C64

● Pour réunir "tête" et "pieds" dans la salle ou la grille les sépare les coller à la grille face à face et appuyer sans arrêt sur 7. Au bout d'un certain temps, "pied" passera au dessus de la grille, et les deux parties se réuniront. (Avant de faire cela, il faut absolument que "pied" prenne le sac, sinon il sera bloqué dans certaines salles). En sautant contre certaines grilles, des ouvertures se créeront, et vous pourrez passer de l'autre coté. (Alexandre MASSON)

CPC

```
1 REM Tout à l'infini sur HEAD OVER HEELS
2 REM version Cassette
10 B=0:MEMORY &39AE:FOR I=&BE80 TO &BF02
20 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B<>15176 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 LOAD"",&39AF:CALL &3A6A:LOAD"!",&4000:CALL &BE80
50 DATA 243,33,0,64,17,0,187,1,246,1,62,141,205,223
60 DATA 190,33,70,187,17,70,187,1,176,1,62,196,205
70 DATA 223,190,33,0,1,34,214,188,33,0,159,34,217
80 DATA 188,33,0,160,34,224,188,33,192,13,34,227
90 DATA 188,33,0,0,34,76,188,33,196,190,34,244,188
100 DATA 195,192,188,33,114,36,17,115,36,1,8,0,54
110 DATA 255,237,176,33,253,190,17,110,65,1,6,0,237
120 DATA 176,195,0,1,50,252,190,126,229,33,252,190
130 DATA 174,225,18,35,19,11,58,252,190,198,10,203
140 DATA 255,50,252,190,120,177,32,231,201,0,62,255
150 DATA 119,246,255,201
```

```
1 'Vies infinies, invulnérabilité, et sauts démesurés
2 'sur HEAD OVER HEELS version Disquette
10 C=256*PEEK(&BE43)+PEEK(&BE42):FOR D=C TO C+24
20 POKE D,0:NEXT:OPENOUT"X":B=0
25 FOR I=&BE80 TO &BF40:READ A:B=B+A
30 POKE I,A:NEXT:IF B=17454 THEN CALL &BE80
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 6,12,33,41,191,17,0,192,205,119,188,33
60 DATA 0,1,205,131,188,205,122,188,6,12,33,53
70 DATA 191,17,0,192,205,119,188,33,0,192,205
80 DATA 131,188,205,122,188,33,0,1,17,0,159,62
90 DATA 118,174,119 ,35,27,122,179,62,118,32
100 DATA 246,205,23,191,33,0,192,17,0,160,1,192
110 DATA 13,237,176,33,114,36,17,115,36,1,8,0,54
120 DATA 255,237,176,33,17,191,17,110,65,1,6,0,237
130 DATA 176,17,137,51,33,13,191,1,4,0,237,176,17
140 DATA 147,51,33,8,191,1,5,0,237,176,17,158,51
150 DATA 33,4,191,1,4,0,237,176,195,0,1,32,32,66
160 DATA 89,32,32 ,82,80,77,80,79,75,69,62,255,119
170 DATA 246,255,201,243,175,24,2,62,40,205,25,189
180 DATA 1,1,188,237,73,4,237,121,201,65,72,69,65,68
190 DATA 49,32,32,46,83,66,70,65,72,69,65,68,50,32
200 DATA 32,46,66,73,78
```

HEROES OF THE LANCE

```
1Ø REM Points infinis pour
2Ø REM HEROES OF THE LANCE DK
3Ø MODE 2:FOR I=&BE8Ø TO &BE8Ø+114
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT
6Ø IF B<>9881 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
7Ø CALL &BE8Ø
8Ø DATA 33,Ø,1,17,Ø,Ø,14,65
9Ø DATA 223,232,19Ø,33,148,19Ø,34
1ØØ DATA 26,1,195,Ø,1,33,173
11Ø DATA 19Ø,34,16Ø,22,62,2Ø1,5Ø
12Ø DATA 32,46,33,131,22,54,Ø
13Ø DATA 35,54,Ø,35,54,Ø,195
14Ø DATA Ø,22,33,Ø,Ø,34,55
15Ø DATA 168,34,136,168,34,138,168
16Ø DATA 34,14Ø,168,34,142,168,34
17Ø DATA 253,169,34,152,171,34,198
18Ø DATA 142,34,24,143,34,2Ø8,147
19Ø DATA 34,171,146,34,173,146,34
2ØØ DATA 175,146,34,177,146,34,147
21Ø DATA 146,34,148,146,33,17Ø,146
22Ø DATA 54,19Ø,195,Ø,128,6Ø,192
23Ø DATA 7,Ø,Ø,83,8Ø,Ø,Ø,Ø
```

CPC

●Riverwind en tête suivi de Goldmoon puis de Raistlin et après les faibles et en dernier Flint. Utiliser la toile (web) pour bloquer les adversaires. Si Riverwind est blessé on fait passer Flint en tête et on guérit Riverwind ensuite on le remet en tête. (Fabrice ROUX).

```
' Heroes of the Lance de J.M.
'100 points supplémentaires de sagesse
Nom$="A:\D&DDL1.SAV"
Open "i",#1,Nom$
Long%=Lof(#1)
Code$=Input$(Long%,#1)
Close #1
Restore
For I%=Ø To 7
   Read Code%
     Mid$(Code$,I%+2Ø9,1)=Chr$(Code%)
Next I%
Open "o",#1,N$
Print #1;Code$;
Close #1
End
Data &ØØ,&99,&ØØ,&58
Data &FF,&FF,&FF,&FF
```

ST

HUMPHREY CPC

```
1 ' Immunité bestioles, mouches,
2 ' Electricité. Choix du tableau
3 ' pour HUMPHREY version Cassette
4 ' de Patrick FUNARO
1Ø DATA 5,18,29,26,14,15,25,8,16,6
2Ø DATA 22,31,13,21,11,2Ø,67,21Ø,55,211
3Ø DATA 35,67,49,55,212,35,67,66,55,213
4Ø DATA 35,67,29,55,155,19,55,25Ø,26,67
5Ø DATA 2ØØ,55,44,49,38,214,8,22,25,7Ø
6Ø DATA 6,17,5,242,181,2ØØ,237,8,67,5
7Ø DATA 259,45,61,6,18Ø,55,76,35,18Ø,2Ø6
8Ø MODE Ø: FOR A=Ø TO 15: READ B
9Ø INK A,B-5,B-5: NEXT
1ØØ PRINT "Introduisez la cassette"
11Ø OPENOUT"t": MEMORY &7A6: CLOSEOUT
12Ø LOAD "!11",&64Ø: POKE &6CF,&A7
13Ø FOR A=1935 TO 1988: READ B: POKE A,B-5
14Ø NEXT: INPUT "Tableau (Ø-39)";T
15Ø POKE 1978,T
16Ø FOR A=16Ø5 TO 1993:POKE (A-1ØØ5)
17Ø PEEK (A): NEXT: PRINT "Pressez <PLAY>"
18Ø CALL 6ØØ
```

HYPERDOME

●Pour avoir des vies infinies prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets 61ØØØØ 4ØØ479ØØØ1ØØØØ9Ø8466ØØ et les remplacer par 61ØØØØ 4Ø6ØØ6ØØØ1ØØØØ9Ø846ØØØ Pour avoir des tirs infinis rechercher 4E754279 et remplacer par 4E754E75. (Gillus)

ST

●Avec le Ø du pavé numérique, on déplace le curseur qui sélectionne l'arme et ensuite on appuie sur space pour valider. Et hop....et hop... (Pierre Boutavant)

AMIGA

HYDROFOOL CPC

●Il faut utiliser :
- Le crochet contre le poisson-loup.
- Le harpon contre la baleine.
- Le fer à cheval contre l'hippocampe.
- La cuillère contre la méduse.

●Energie infinie : POKE &7575,&C3

```
1 REM HYDROFOOL version Cassette.
1Ø MODE 1:OPENOUT"!X":MEMORY &7CF:LOAD""
2Ø POKE &865,&C3:POKE &866,Ø:POKE &867,&BE
3Ø B=Ø:FOR I=&BEØØ TO &BE3B:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
4Ø IF B<>46Ø7 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø CALL &7DØ
6Ø DATA 62,195,5Ø,117,117,33,35,19Ø,17,28,131,1,12,Ø,237,176,33
7Ø DATA 47,19Ø,17,71,15Ø,1,13,Ø,237,176,14,255,33,52,113,2Ø5,22
8Ø DATA 189,32,65,76,65,78,32,83,85,71,65,82,32,4Ø,48,53,51,5Ø
9Ø DATA 32,54,49,51,48,53,52,41
```

HIGHWAY ENCOUNTER

```
1Ø REM Vies infinies pour HIGHWAY ENCOUNTER K7
15 REM de PAtrick FUNARO
2Ø MEMORY &2ØØØ
3Ø LOAD ""
4Ø MODE 1
5Ø CALL &3A6A
6Ø FOR I=&9BØØ TO &9B5D
7Ø READ A:POKE I,A
8Ø B=B+A:NEXT I
9Ø IF B<>7913 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
1ØØ CALL &9B29:END
11Ø DATA 33,64,Ø,17,Ø,156,1,64,Ø
12Ø DATA 237,176,33,128,Ø,17,64,Ø
13Ø DATA 1,Ø,153,237,176,33,119,Ø
14Ø DATA 54,3,3,33,Ø,156,17,Ø,Ø
15Ø DATA 1,64,Ø,237,176,195,242,1
16Ø DATA 33,116,34,54,15,35,54,16Ø
17Ø DATA 33,93,34,54,91,33,64,32
18Ø DATA 17,64,Ø,1,55,2,237,176
19Ø DATA 33,64,Ø,229,33,Ø,187,229
2ØØ DATA 33,55,2,229,33,7,184,229
21Ø DATA 33,187,2,229,241,33,234,177
22Ø DATA 17,217,177,243,2Ø1
```

CPC

●Pour activer le lazer :
POKE 669Ø,234
POKE 6691,234
POKE 6692,234
Execution :
SYS 41Ø3

C64

HOLLYWOOD POKER

```
REM Bidouille déshabilleuse pour HOLLYWOOD POKER
REM de Denis NADE
PRINT"Insérez votre disquette avec la copie de sauvegarde de"
PRINT"Hollywood Poker et appuyer sur une touche"
QUESTION:
a$=INKEY$:IF A$="" THEN QUESTION
CHOIX1:
PRINT
PRINT"Nom de la fille :"
PRINT"<1> Isabelle"
PRINT"<2> Laurence"
PRINT"<3> Denise"
PRINT"<4> Stéphanie"
INPUT nf$
a=VAL(nf$)
If a<1 or a>4 then choix1
For i=1 to a:READ n$:NEXT
DATA isa,lor,den,ste
NAME "df0:"+n$+".5" AS "df0:BOF"
NAME "df0:"+n$+".1" AS "df0:"+n$+".5"
NAME "df0:BOF" AS "df0:"+n$+".1"
PRINT "Bidouille effectuée par le pouvoir du JOYSTICK
Ancestral"
```

AMIGA

Déshabiller vos adversaires sans jouer ! Il suffit de changer le nom des fichiers.
Fichiers images : nom en abrégé:n°de l'image (1 à 5)
Voici les noms en abrégé:Ste pour Stéphanie ; Lor pour Laurence ; Isa pour Isabelle ; Den pour Denise.
Pour les adèptes de l'amiga, possesseurs de climate ou autres, changer l'image.5 en image.1, c'est tout.
Pour les incultes vicieux, il y a quand même une solution.
Tapez ceci :
(charger auparavant votre Workbench et passez sous cli.)
copy dfØ:c/rename to ram:
copy dfØ:c/cd to ram:
cd ram:
insérez Hollywood Poker puis tapez :
cd dfØ:
maintenant, pour exemple, déshabillons Stéphanie
Ram:rename dfØ:ste.1 to ste.11
Ram:rename dfØ:ste.5 to ste.1
Ram:rename dfØ:ste.1 to ste.5

Un seul inconvénient, après le changement de nom, le jeu se trouve bloquer.
Il faudra donc renommer à nouveau la .5 en .1 .
(Bruno Creisméas)

```
10 REM Un autre regard pour HOLLYWOOD POKER !
20 FOR I=16384 TO 16424
40 READ C:A=C-10
50 POKE I,A:NEXT I
60 PRINT CHR$(147):POKE 53344,0:POKE 53345,0
70 INPUT "Quelle image (1-5)";A
80 IF A<1 OR A>5 THEN GOTO 70
90 POKE 16412,A+1
100 PRINT CHR$(147)
110 SYS 16384:SYS 16416
120 DATA 42,54,257,42,118,255,172,10,199
130 DATA 37,74,167,130,18,12,42,234,24,218
140 DATA 255,179,216,151,240,20,86,42,18,179
150 DATA 13,151,93,79,151,98,79,86,10,42,93,48,75
```

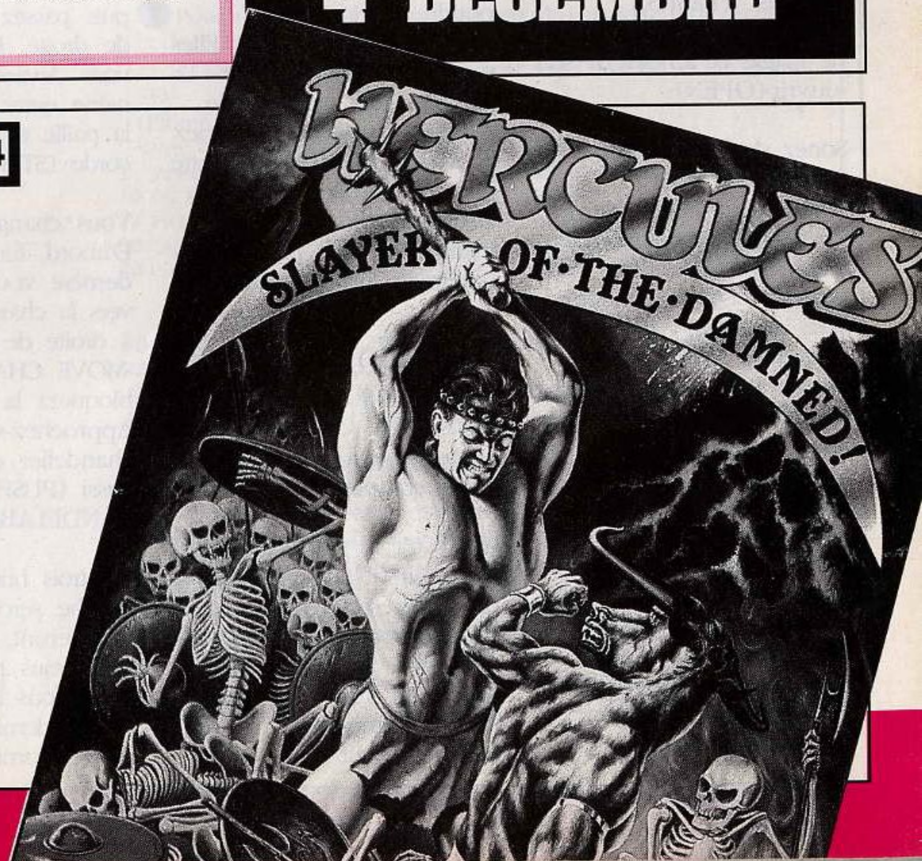
C64

Pour choisir l'image:
POKE 17747,Nb POKE 17752,Nb
Nb est un chiffre entre 2 et 6 SYS 2Ø76

HERCULES C64

Pour avoir les vies infinies:
POKE 6257,32
POKE 6258,Ø
POKE 6259,192
POKE 49152,169
POKE 49153,3
POKE 49154,133
POKE 49155,3Ø
POKE 49156,96
POKE 39Ø5,169
POKE 39Ø6,Ø
POKE 39Ø7,234
SYS 23Ø4

Pour avoir les vies infinies
POKE 39Ø5,169
POKE 39Ø7,23



HERO'S QUEST

CREER SON PERSONNAGE:

Prenez un guerrier de préférence. Arrangez-vous pour qu'il ait au moins 1 point par paramètre, comme cela, il pourra s'entraîner à toutes les disciplines (les paramètres qui ont zéro ne peuvent être augmentés).
Pour avoir précisément 1, il faut choisir le paramètre en question, taper «+» deux fois (on obtient 6) et taper « «. en question, taper «+» deux fois (on obtient 6) et taper « «. (Vous aurez alors 1). Mettez-vous 1 aux disciplines qui ont zéro au départ, et mettez le reste à la magie de préférence.

SOLUTION

(Attention: ceci pouvant être considéré comme un jeu de rôle, il y a plusieurs solutions, et énormément de choses sont superflues. Ici vous ne lirez que ce qu'il y a d'essentiel à la finition du jeu. Je vous laisse le plaisir de découvrir le reste).

Allez au magasin «DRY GOODS» et achetez deux gourdes (FLASKS).
Allez ensuite au magasin de magie et achetez le sort «ouvrir»(OPEN).

Sortez de la ville. Vous êtes équipé pour commencer l'aventure.
Allez au champignon des fées et prenez-en une poignée. Ensuite, rendez-vous au champ d'Erana et utilisez le sort «ouvrir».
Prenez le parchemin qui est dans le trou. Vous aurez un nouveau sort.
Descendez et allez aux plantes cracheuses.
Ramassez des cailloux par terre et lancez-les. Après une quinzaine de cailloux, le noyau sera à vous (assurez-vous qu'il vous reste au moins un caillou, cela servira à un endroit où l'on ne peut pas en prendre, plus tard).
Repassez devant le champ d'Erana pour atteindre la caverne. Evitez l'ogre, entrez dans la caverne de l'ours, et nourissez-le avec une ration (FEED BEAR).

Entraînez-vous à la discretion (stealth). Pour ceci tapez SNEAK, (enter), WALK (enter), encore SNEAK, etc... . Faites ceci jusqu'à ce que votre discrétion atteigne les 20 (environ). Puis, toujours en mode discrétion, entrez dans la caverne du kobold. Prenez-lui sa clé (elle est autour de son cou mais on ne la voit pas). Retournez à l'ours et libérez-le avec la clé (FREE BEAR).

Reposez-vous plusieurs fois car vous devez être crevé si vous avez fait tout ce qui précède en mode «cours»(RUN). Sinon battez-vous, faites tout ce que vous pouvez pour faire passer le temps car il faut que la nuit tombe.
Une fois qu'il fait nuit, rendez-vous aux fées qui vous demanderont de danser. Faites-le pour elles, puis demandez-leur de la poudre féerique (ASK ABOUT FAIRY DUST). Elles vous en donneront, vous la mettrez dans une gourde.
Allez à la cascade et prenez de l'eau, elle ira dans l'autre gourde. Ensuite courez jusqu'au champ d'Erana, mangez un fruit et dormez sagement jusqu'au jour.

Prenez des fleurs.
Après cela, allez au chateau. Vous serez acclamé et vous dormirez encore une fois après un diner complet.

Allez voir la Dryad au lever du soleil (il faut s'approcher de cartes sonores!).
Répondez oui à toutes ses questions. Donnez-lui le noyau et prenez la noisette.
Allez aux meeps et demandez-leur de la fourrure verte, (pour les faire sortir de leur trou, il faut faire TALK MEEPS quand un d'eux sort sa tête).

Allez chez la fée bénéfique et donnez-lui la fourrure verte, l'eau, la poussière féerique, les fleurs, les champignons et la noisette. Sortez, puis réentrez. Vous aurez alors la potion de réflection (DISPEL).

Allez à l'antwerp qui est plus bas, près de la dryad. C'est un ballon bleu qui rebondit. Ne le touchez surtout pas. Cherchez dans la paroi de rochers jusqu'à ce que vous trouviez une serrure. Utilisez le sort «ouvrir», puis pousser le gros rocher bloquant l'entrée. Mettez-vous dans le passage ouvert sans pour autant vous y engouffrer (sans changer d'écran, quoi) et tapez «HIDEN GOSEKE» (on a passé quelques parties importantes du jeu, donc ceci n'est pas logique, mais c'est bel et bien ce qu'il faut taper), puis entrez.

Là, cela devient dur. Passez à gauche de la barrière, puis passez sur la passerelle de droite. Ensuite arrêtez-vous devant le passage qui mène entre les tonneaux et la paille et enjambez la corde (STEP OVER ROPE).

Vous changerez d'écran. D'abord, fermez la porte derrière vous, puis allez vers la chaise qui se trouve à droite de l'écran. Tapez «MOVE CHAIR» et elle bloquera la porte.
Approchez-vous du chandelier et poussez-le aussi (PUSH CANDELABRA).

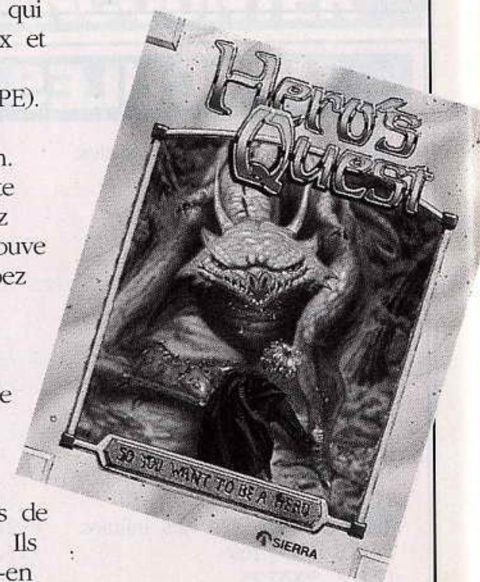
Les trois hommes venus de gauche seront bloqués. Ils s'arrêteront, et profitez-en pour vous placer devant la table, sous la corde. Dès que le dernier des trois se sera retourné et aura commencé a marcher, prenez la corde et admirez!

Maintenant ouvrez la porte qui se trouve derrière vous. Bienvenue chez le Warlock!

Contrairement aux apparences et à la musique, il n'est pas de votre camp. Lancez-lui le caillou qu'il vous reste et il fuira.

Entrez dans la première porte à droite (si vous tombez, tapez STAND quand vous dévalerez la passerelle). Ensuite, tirez la chaîne et entrez dans la porte qui vient de s'ouvrir. Placez-vous juste à côté de la grande planche qui a la porte peinte dessus, et tapez OPEN DOOR deux fois. Pénétrez dans la porte. Vous verrez le chef. Une fois que vous êtes en face d'elle, utilisez la potion de réflection.

Quand vous aurez repris contrôle, sortez par le rideaux de droite et admirez... LA FIN!





IMPOSSABALL

CPC

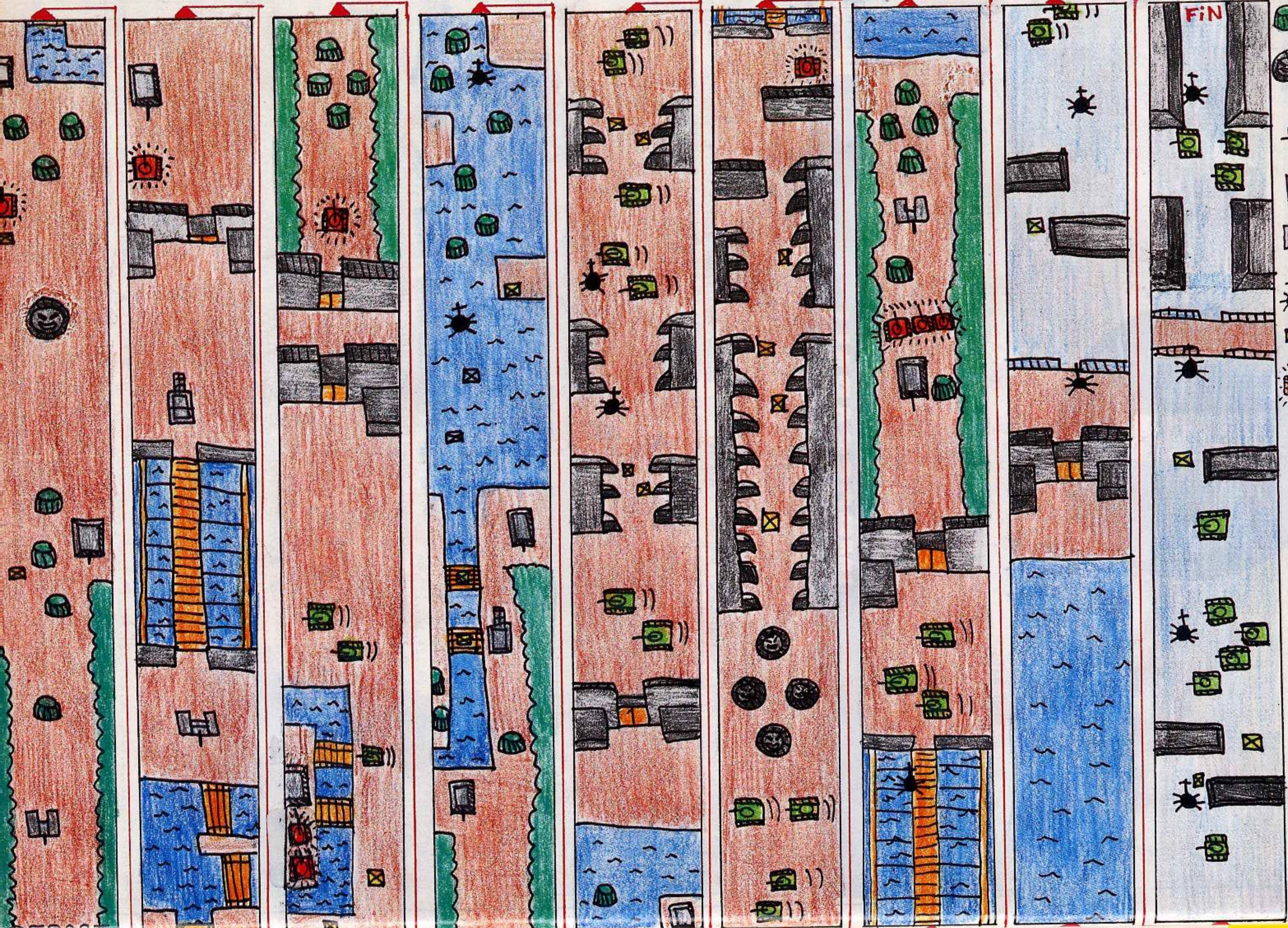
```
10 REM Vies infinies pour IMPOSSABALL version disquette
20 FOR I=&4000 TO &420D
30 READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
40 IF B<>55646 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
50 CALL &4000
60 DATA 42,66,190,6,25,175,119,35,16,252
70 DATA 17,0,144,205,155,188,62,1,205,14
80 DATA 188,33,0,32,205,231,65,205,202,65
90 DATA 124,254,62,32,242,125,254,122,32,237
100 DATA 33,0,32,17,64,64,205,190,65,205
110 DATA 114,190,76,79,65,68,69,82,128,164
120 DATA 128,82,80,77,27,111,4,88,78,232
130 DATA 89,107,96,138,220,178,118,192,0,5
140 DATA 249,194,45,162,211,165,147,224,82,140
150 DATA 29,102,253,90,165,193,91,77,100,132
160 DATA 222,82,76,235,52,7,45,44,128,45
170 DATA 32,4,72,139,2,57,253,67,79,109
180 DATA 22,30,15,34,70,59,63,62,63,95
190 DATA 70,80,46,65,72,80,2,250,13,114
200 DATA 138,26,64,133,104,254,239,103,83,81
210 DATA 46,209,64,59,192,63,11,57,228,174
220 DATA 36,30,22,103,146,13,61,15,13,251
230 DATA 114,80,100,11,220,172,183,78,55,197
240 DATA 95,3,15,47,163,172,34,34,20,109
250 DATA 140,7,118,131,122,69,124,167,227,99
260 DATA 99,85,34,205,72,126,50,74,182,49
270 DATA 21,43,78,159,22,44,255,25,128,64
280 DATA 56,176,65,21,230,146,152,210,16,196
290 DATA 88,139,19,68,176,220,234,160,237,17
300 DATA 150,228,90,17,199,121,19,241,143,233
310 DATA 95,65,141,122,57,201,91,127,84,196
320 DATA 241,168,57,228,221,62,82,215,14,27
330 DATA 74,102,52,108,226,191,33,141,40,69
340 DATA 100,186,72,189,23,88,172,216,230,164
350 DATA 233,29,146,248,94,29,178,140,17,44
360 DATA 252,22,170,50,172,153,54,44,33,47
370 DATA 25,241,254,151,123,87,132,32,96,50
380 DATA 76,188,61,254,0,56,161,175,205,46
390 DATA 188,201,33,90,188,229,26,8,19,237
400 DATA 120,135,48,251,135,56,5,26,12,237
410 DATA 121,13,62,6,61,32,253,8,61,32
420 DATA 232,237,120,203,103,40,12,254,192,56
430 DATA 246,12,237,120,119,35,13,24,238,235
440 DATA 225,201,1,126,250,237,121,201,17,71
450  DATA  188,205,252,187,203,94,200,241,24,137
460  DATA  2,74,0,3,15,0,0,1,8,9
470  DATA  70,0,0,0,65,1,66,42,255,2
480  DATA  7,0,255,255,255,255,0,0,0,0
490  DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
500  DATA  0,0,0,0,0,0,6,255,126,79
510  DATA  26,169,18,35,19,16,247,201,235,33
520  DATA  0,0,34,229,65,12,255,26,38,0
530  DATA  111,213,237,91,229,65,25,34,229,65
540  DATA  209,19,16,239,201,122,62,84,93,237
550  DATA  95,254,53,32,248,6,255,237,95,18
560  DATA  19,16,244,27,26,254,99,32,234,201
570  DATA  248,6,255,237,95,18,19,16,250,27
580  DATA  26,254,99,32,234,201
```

● Pour avoir :
-Le temps infini: POKE &96DC,Ø
-Les vies infinies: POKE &A462,Ø

● Pour avoir 255 vies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et de rechercher : 9Ø CD 78 7E 3E Ø1 32 AF 9Ø 3E Ø4 32 AA 9Ø, et de la remplacer par 9Ø CD 78 7E 3E Ø1 32 AF 9Ø 3E FF 32 AA 9Ø.
(Florent GERY)

```
1 'Vies et temps infinis sur IMPOSSABALL version Cassette
10 ON ERROR GOTO 30:MODE 1:MEMORY &13FF
20 PRINT"Introduire IMPOSSABALL et pressez une touche"
30 CALL &BB18:LOAD"!",&8000:LOAD"!",&1400:LOAD"!",&C000
40 POKE &A462,0:POKE &96DC,0:CALL &8200
```

```
10 REM Vies et temps infinis sur IMPOSABALL version Disk
20 REM Version du pack 'HEATWAVE'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A600 TO &A678:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>11848 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER 0
90 CALL &BB06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A600
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
110 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,01,E5,16,06
120 DATA CD,6E,A6,21,00,19,16,07,CD,6E,A6,E1,11,00,89,01
130 DATA 00,1D,C5,ED,B0,C1,11,00,D0,ED,B0,21,00,11,16,01
140 DATA D5,CD,6E,A6,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,06,20,F1,21
150 DATA 00,01,11,00,89,01,00,08,C5,ED,B0,C1,21,00,D0,11
160 DATA 00,C0,ED,B0,AF,32,62,A4,32,32,96,C3,00,82,1E,00
170 DATA 0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```


IKARI WARRIORS
FiN
Rochet
Tourelle de tire
Tank
Tanks im-
Helico
Bombe
Tank A Prendre
De
Esther

IKARI WARRIORS

Pour avoir les vies infinies:
POKE 5Ø291,165
SYS 3968
Une fois l'avion écrasé, faire un reset et retapez: SYS 3968

C64

Entrer dans le tank dès que possible et s'écraser dans le premier bâtiment rencontré. Presser "F1" : le message de "GAME OVER" s'inscrit sur l'écran. Recommencer le jeu : le tank est à présent invincible. Enfoncer la barre espace pendant le jeu permet au personnage d'aller dans les feuillages, de l'autre côté de l'écran. La barre espace permet également de faire garder la même position aux barrières de tanks jusqu'à ce que le bouton soit enfoncé a nouveau.

Si tu fais un score de plus de 18 ØØØ pour accéder au palmarès, et que tu tapes FREERIDE, le message "1988 FEB" apparaîtra à la place et, lorsque tu redémarreras, ton soldat sera invincible.
Voici les caractéristiques des différents bonus obtenus par la destruction d'une installation ou des hommes en costume rouge vif.

K : smart bombs
B : high power grenades
L : longer range bullets
S : shorter shot
F : faster bullets rate

ST

Chargez Amiga Monitor et inserez la disquette originale et ne pas s'occuper du message d'erreur. Chargez le BOOTBLOCK en 7ØØØØ soit <7ØØØØ ØØ ØØ Ø4, changez le JMP $8Ø2Ø de l'adresse 7Ø12C par JMP $6ØØØ puis taper ce qui suit en $6ØØØØ A 6ØØØØ

```
MOVE.W  #$4e71,   $1OFFE
"        "        $11ØØØ
"        "        $1ØØØ2
"        "        $11154
"        "        $11156
"        "        $11158
JMP $8Ø2Ø
```

Puis lancez le programme par G 7ØØØC. (David GIL)

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, faites un score et entrez FREERIDE comme nom. (Alexandre Jouandeau)

Pour avoir les vies infinies :
POKE &5754,Ø
POKE &5755,Ø
POKE &5756,Ø
Pour detraquer les soldats :
POKE &18BD,4Ø
POKE &6EAB,&A6

CPC

I BALL II

CPC

Pour avoir 255 vies, il faut prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 3E Ø4 32 28 1F 3E Ø1 32 et les remplacer par : 3E FF 32 28 1F 3E Ø1 32.
(Diégo PRADOS)

C64

```
Ø REM Tout à l'infini pour I BALL II de Régis LYARD
1 FOR A=31722 TO 31735:READ B:T1=T1+B:POKE A,B:NEXT
2 A=16537:READ B:T2=T2+B:POKE A,B:A=A+1:IF B<>99 THEN 2
3 IF T1<>2Ø24 OR T2<42ØØ OR T2>6945 THEN PRINT "ERREUR":END
4 POKE 622,76:POKE 623,181:POKE 624,64:SYS 16537
1Ø DATA 234,234,234,169,49,141,159,2,169,234,141,16Ø,2,9Ø,78,41,3
11 DATA 32,212,225,152,32,213,255,12Ø,136,14Ø,21,3,169,166,141,2Ø,3,169,128
12 DATA 141,237,2,1Ø8,2Ø,3,72,169,64,141,179,3,1Ø4,76,23,3,169,Ø,16Ø,169
13 DATA 14Ø,239,151
14 DATA 14Ø,174,18Ø
15 DATA 141,254,153
16 DATA 141,77,134,14Ø,76,134
17 DATA 76,191,3,99
```

Pour avoir les vies infinies :
POKE 38895,165
POKE 34394,234
POKE 34395,234
POKE 34396,234
Execution : SYS 34Ø5Ø

IMPACT AMIGA

Tu peux te fixer deux objectifs : les points, ou le progrès. Les points s'accumulent en ramassant les agrafes tournoyantes et en prenant les points bonus à la fin d'un écran.
Le progrès arrive en utilisant les agrafes pour obtenir des pouvoirs supplémentaires qui t'aideront à suivre le niveau plus facilement. Voici les codes pour avoir accès aux différents tableaux: gold, fish, wall, plus, head, fork, road, et user pour les écrans définis par le joueur.

I BALL C64

Pour avoir du temps et des balles infinis :
POKE 21916,234
POKE 2Ø669,234
POKE 2Ø67Ø,234
Execution :
SYS 27933

INSANITY FIGHT AMIGA

Pour passer entièrement la première partie sans ennui, place-toi dès le début à l'extrémité droite de l'écran et passe en vitesse maximale.

Pour choisir votre tableau : appuyer si,ultanement sur le bouton de feu du joystick,les 2 bouton de la souris + la lettre «L» au clavier.

IMPOSSIBLE MISSION II C64

```
1Ø REM Quasi invulnérabilité pour IMPOSSIBLE MISSION
2Ø FOR I=32Ø TO 347
3Ø READ C:A=C-5:POKE I,A
4Ø B=B+A:NEXT
5Ø IF B<>2941 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø DATA 37,1Ø9,23Ø,174,88,146,248,8
7Ø DATA 174,6,146,249,8,81,18,13,77
8Ø DATA 82,85,174,1Ø1,146,21,125,37
9Ø DATA 137,26Ø,1Ø1
1ØØ POKE 157,128:SYS 32Ø
```

Dans ce jeu, il va de ton intérêt de maîtriser l'art du saut à la perfection.
Ménage tes efforts : l'assemblage des pièces du puzzle se révèlera comme une véritable épreuve cérébrale.

```
1 REM Temps infini et invulnérabilité
2 REM sur IMPOSSIBLE MISSION 2
1Ø PRINT CHR$(147):FOR I=592 TO 639
2Ø READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
3Ø IF B=5214 THEN SYS 592
4Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø DATA 32,86,245,169,88,141,2Ø8,8
6Ø DATA 169,58,141,2Ø9,8,76,16,8
7Ø DATA 169,1Ø9,141,19Ø,16Ø,169,2
8Ø DATA 141,191,16Ø,76,23Ø,159,169
9Ø DATA 12,141,236,4Ø,169,Ø,141,23
1ØØ DATA 63,169,173,141,31,63,76,Ø,8,Ø
```

```
1Ø REM Invulnérabilité sur Impossible Mision II
2Ø FOR I=679 TO 762:READ C:A=C-5:POKE I,A:B=B+C:NEXT
3Ø IF B<>9635 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
4Ø PRINT "Mettez la disquette et appuyer sur une touche"
5Ø POKE 7ØØ,215:POKE 198,Ø:WAIT 198,1:SYS 679
6Ø DATA 125,174,59,138,6,167,1Ø,194,247,7,154,188,2Ø7,21,253,174
8Ø DATA 5,37,218,26Ø,167,2Ø5,165,7,147,126,178,145,127,178,81,5
9Ø DATA 177,174,174,167,5,165,239,146,21,54,147,22,54,145,23,54
1ØØ DATA 174,2Ø6,167,7,165,239,146,78,52,147,79,52,145,8Ø,52,146
11Ø DATA 96,52,147,97,52,145,98,52,81,133,13,8,7,26Ø,13,253
12Ø DATA 7,78,82,85
```

INDIANIA JONES

ST

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 53 72 ØØ ØØ 6B ØØ ØØ 38 4A 5Ø 66 ØØ ØØ Ø8 et les remplacer par : 6Ø Ø6 47 49 4C 4C 55 53 4A 5Ø 66 ØØ ØØ Ø8.
(GILLIUS)

CPC

Pour avoir des vies infinies :
POKE &7EØD,Ø
Choix du nombre de vies :
POKE &9916,Nb
Pour avoir l'invulérabilité :
POKE &98ØB,&C9

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de mémoire (type monitor c) et faites :
-L INDY 3ØØØØ
Puis éditer l'adresse 32AØ8 et mettre : 4E71 4E71
-S INDY 3ØØØØ 43A6C
Voilà des vies infinies.Un grand merci au petit pierro Bootarrière.
(Pierre BOUTAVANT)

CPC

```
1Ø REM Vies infinies et invulnérabilité pour Indiana Jones
2Ø REM Version cassette par Patrick FUNARO
3Ø TEST1=Ø:TEST2=1:ON ERROR GOTO 8Ø
4Ø MODE 2:MEMORY 35999:CLS:PRINT "Tout travail apporte récompense, Patience !!!":ADRS=39884:DAT=25Ø
5Ø FOR LIGNE=1 TO 5Ø:FIN=23: IF LIGNE=9Ø THEN FIN=22
6Ø FOR COLONE=1 TO FIN:READ DONNE:POKE ADRS,DONNE:TEST1=TEST1+DONNE:ADRS=ADRS+1:NEXT COLONE
7Ø READ TEST2
8Ø IF TEST2<>TEST1 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS A LA LIGNE";DAT:END
9Ø PRINT "Ligne";DAT;"correcte.": TEST1=Ø:DAT=DAT+1Ø:NEXT LIGNE: POKE &9C16,&3A:POKE &9C25,&C9
1ØØ POKE &9C1B,&3A:MODE 1:PRINT "Inserez votre original":CALL &BB18:LOAD"!",36ØØØ:CALL &9CC5
25Ø DATA 4Ø,13,221,225,33,1,159,34,8,158,6,3,195,89,157,229,33,248,167,17,Ø,164,1,22Ø1
26Ø DATA 122,Ø,237,176,62,195,18,19,235,115,35,114,33,193,255,17,248,167,1,32,Ø,237,176,2687
27Ø DATA 33,251,167,34,115,168,62,195,5Ø,35,169,33,12,168,34,36,169,225,2Ø1,195,Ø,164,62,2578
28Ø DATA 5,5Ø,22,153,175,5Ø,1Ø9,152,62,2Ø1,5Ø,11,152,195,Ø,125,58,14,19Ø,167,192,62,5,22ØØ
29Ø DATA 5Ø,14,19Ø,167,2Ø1,33,2Ø4,155,17,128,255,1,97,Ø,237,176,33,48,24,34,65,156,195,248Ø
3ØØ DATA 91,158,128,255,Ø,Ø,14,Ø,73,156,217,252,217,252,217,252,217,252,24,Ø,Ø,91,Ø,2866
31Ø DATA Ø,46,158,2Ø8,112,Ø,Ø,Ø,64,Ø,Ø,11,11,15,15,6,6,26,26,Ø,Ø,2,2,7Ø8
32Ø DATA 8,8,1Ø,1Ø,12,12,14,14,16,16,18,18,22,22,1,24,16,11,243,49,179,154,49,926
33Ø DATA 248,191,42,52,Ø,34,193,156,42,54,Ø,34,195,156,42,56,Ø,217,175,33,Ø,Ø,1,1921
34Ø DATA 63,156,93,84,19,119,237,176,33,96,16Ø,1,16Ø,95,93,84,19,119,237,176,217,1,137,2575
35Ø DATA 127,237,73,124,23Ø,63,87,93,33,197,156,14,255,213,2Ø1,33,Ø,Ø,Ø,243,42,193,156,277Ø
36Ø DATA 237,91,195,156,2Ø5,13,189,243,49,179,154,62,1,2Ø5,14,188,62,Ø,2Ø5,144,187,62,1,2842
37Ø DATA 2Ø5,15Ø,187,6,Ø,14,Ø,2Ø5,56,188,33,95,156,175,7Ø,35,78,35,245,229,2Ø5,5Ø,188,26Ø5
38Ø DATA 225,241,6Ø,254,16,32,24Ø,2Ø5,45,156,221,33,179,154,33,Ø,192,6,199,221,117,Ø,221,3Ø5Ø
39Ø DATA 35,221,116,Ø,221,35,124,198,8,1Ø3,48,4,17,8Ø,192,25,16,234,49,179,154,62,16,2137
4ØØ DATA 6,246,237,121,38,5Ø,6,156,62,22,2Ø5,253,157,48,245,62,198,184,48,24Ø,37,32,239,2892
41Ø DATA 6,2Ø1,2Ø5,1,158,48,23Ø,12Ø,254,212,48,244,2Ø5,1,158,48,22Ø,Ø,221,33,93,156,17,2879
42Ø DATA 2,Ø,237,95,6,18,46,1,12Ø,6,215,2Ø5,253,157,21Ø,99,158,62,231,184,2Ø3,21,62,2591
43Ø DATA Ø,Ø,62,21,21Ø,92,157,58,92,156,133,5Ø,92,156,1Ø1,58,191,159,17Ø,171,221,172,221,2743
44Ø DATA 173,173,221,119,Ø,6,9,2Ø3,99,4Ø,13,58,191,159,198,171,131,146,5Ø,191,159,5,5,252Ø
45Ø DATA 5,58,191,159,198,249,5Ø,191,159,221,35,27,122,179,194,89,157,195,19Ø,157,17,235,157,3235
46Ø DATA 237,83,17Ø,157,129,6,1,2Ø9,122,179,2ØØ,221,225,24,155,42,93,156,17,132,45,237,82,2922
47Ø DATA 194,99,158,33,217,157,34,17Ø,157,221,225,17,8Ø,Ø,6,1,195,89,157,2Ø9,122,179,2Ø2,2922
48Ø DATA 172,157,213,221,225,19,17,8Ø,Ø,6,3,195,89,157,2Ø9,122,179,195,128,255,33,1,159,2835
49Ø DATA 34,8,158,35,6,3,195,89,157,2Ø5,17,158,2Ø8,195,4,158,123,23Ø,7,2Ø2,1Ø,158,62,2422
5ØØ DATA Ø,195,15,158,62,19,61,32,253,167,4,2ØØ,62,245,219,255,31,2ØØ,169,23Ø,64,4Ø,243,2924
51Ø DATA 121,47,79,62,Ø,Ø,Ø,195,44,158,55,2Ø1,124,33,91,156,134,35,19Ø,194,99,158,33,22Ø9
52Ø DATA 127,156,17,128,156,1,194,1,54,Ø,237,176,175,6,246,237,121,1,141,127,33,87,174,2595
53Ø DATA 17,Ø,125,217,225,49,248,191,229,251,2Ø1,251,6,1Ø,118,16,253,243,2Ø1,33,1Ø1,158,175,3318
54Ø DATA 119,43,124,181,194,1Ø2,158,33,23Ø,158,175,119,35,124,181,32,249,175,6,246,237,121,3Ø,3Ø72
55Ø DATA 255,62,7,14,59,2Ø5,2ØØ,158,62,5,14,1Ø,2Ø5,2ØØ,158,62,1Ø,14,15,2Ø5,2ØØ,158,1,2279
56Ø DATA 226,4,2Ø5,194,158,62,5,14,5,2Ø5,2ØØ,158,62,1Ø,14,15,2Ø5,2ØØ,158,1,196,9,2Ø5,2511
57Ø DATA 194,158,29,32,213,33,189,158,17,Ø,Ø,1,5,Ø,237,176,199,1,137,127,237,73,11,2227
58Ø DATA 12Ø,177,32,251,2Ø1,6,244,237,121,6,246,237,12Ø,246,192,237,121,23Ø,63,237,121,6,244,3695
59Ø DATA 237,73,6,246,79,246,128,237,121,237,73,2Ø1,217,5,194,53,159,19,19,Ø,Ø,123,254,2927
6ØØ DATA 172,32,24,33,1ØØ,159,34,2,158,35,217,62,15,195,17,158,217,33,23Ø,158,34,2,158,2245
61Ø DATA 3Ø,166,24,2,237,95,22,7,41,123,214,166,167,31,79,6,Ø,33,188,159,9,126,1,1926
62Ø DATA 192,159,135,111,38,Ø,9,31,79,62,8Ø,145,79,6,5,122,22,196,217,195,17,158,12Ø,2178
63Ø DATA 5Ø,87,159,6,2,126,18,19,35,126,18,27,122,198,8,87,35,13,32,7,33,192,159,1559
64Ø DATA 16,236,24,5,2ØØ,16,231,24,Ø,6,Ø,62,3,2Ø3,1Ø1,62,3,62,3,217,195,17,158,1844
65Ø DATA 217,33,188,159,6,2,126,23Ø,7,4Ø,3,53,24,5,3Ø,32,22,64,61,35,16,24Ø,6,1599
66Ø DATA 3,28,62,8,53,242,151,159,62,5,54,79,28,43,53,242,151,159,62,2,54,79,43,1822
67Ø DATA 53,38,Ø,46,224,33,4,158,34,2,158,217,195,17,158,4Ø,67,41,32,49,57,56,55,1734
68Ø DATA 32,65,8Ø,8Ø,76,69,66,89,32,65,83,83,79,67,73,65,84,69,83,4Ø,32,33,11Ø,1555
69Ø DATA 119,2Ø4,2Ø4,1Ø2,2Ø4,238,221,1Ø2,238,1Ø2,2Ø4,1Ø2,119,2Ø4,Ø,Ø,17,136,51,136,17,136,17,2873
7ØØ DATA 136,17,136,17,136,119,238,Ø,Ø,51,2Ø4,1Ø2,1Ø2,Ø,1Ø2,51,2Ø4,1Ø2,Ø,1Ø2,1Ø2,119,238,2278
71Ø DATA Ø,Ø,51,2Ø4,1Ø2,1Ø2,Ø,1Ø2,17,2Ø4,Ø,1Ø2,1Ø2,1Ø2,51,2Ø4,Ø,Ø,17,2Ø4,51,2Ø4,1Ø2,1921
72Ø DATA 2Ø4,2Ø4,2Ø4,255,238,Ø,2Ø4,17,238,Ø,Ø,119,238,1Ø2,34,1Ø2,Ø,119,2Ø4,Ø,1Ø2,1Ø2,1Ø2,2788
73Ø DATA 51,2Ø4,Ø,Ø,51,2Ø4,1Ø2,1Ø2,1Ø2,Ø,119,2Ø4,1Ø2,1Ø2,1Ø2,1Ø2,51,2Ø4,Ø,Ø,119,238,1Ø2,2261
74Ø DATA 1Ø2,Ø,1Ø2,Ø,2Ø4,17,136,17,136,17,136,Ø,Ø,51,2Ø4,1Ø2,1Ø2,1Ø2,1Ø2,51,2Ø4,1Ø2,1Ø2,1989
75Ø DATA 1Ø2,1Ø2,51,2Ø4,Ø,Ø,51,2Ø4,1Ø2,1Ø2,1Ø2,1Ø2,51,238,Ø,1Ø2,1Ø2,1Ø2,51,2Ø4,139,Ø,2111
```

INDIANA JONES

ST

Ajoutez ce listing a la suite de la Poly-routine '88 de notre N°13. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme génère un fichier INDIANA+.PRG sur votre disquette. Pour jouer:
1) Formatez une disquette puis créez un dossier AUTO dans lequel vous copiez INDIANA+.PRG. Faire un RESET en inserant cette disquette.
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette INDIANA JONES puis tapez une touche. le jeu démarrera normalement.
Option : Vies infinies.

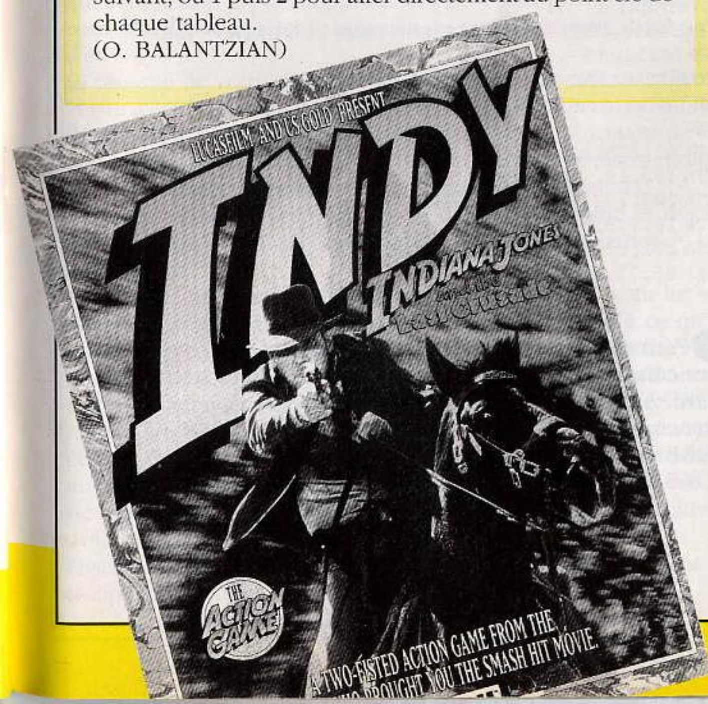
```
' de J.M.
Data ØØØ1,ØØØØ,ØA6Ø,4A72,6175,746F
Data 5C67,616D,652E,7Ø72,67ØØ,***
'
Open "o",#1;"INDIANA+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
```

● Avec un éditeur de secteur, rechercher sur la disquette A les octets ØC 2C ØØ FF ØØ Ø1 67 et les remplacer par : 19 7C ØØ FF ØØ Ø1 6Ø. Le jeu sera maintenant plus facile car certains obstacles comme les mains (1er parcours) n'auront plus d'effet sur le Quad. On aurait pu supprimer tous les obstacles; mais le jeu y perdrait le peu d'intérêt qu'il possède.
(Frédéric PAUCHET).

● Pour avoir des fouets infinis:
Prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets : Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ ØØ 2Ø DC et les remplacer par : Ø4 79 ØØ ØØ ØØ ØØ 2Ø DC.
(Toubab)

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier .PRG et chercher les octets :33 FC ØØ Ø5 ØØ ØØ 2Ø CE 61 ØØ et les remplacer par 33 FC ØØ FF ØØ ØØ 2Ø CE 61 ØØ.
(OMD)

● Quand l'écran de présentation apparaît, tapez JIEHOVA.
Ensuite, au cours du jeu, tapez L pour passer au niveau suivant, ou 1 puis 2 pour aller directement au point clé de chaque tableau.
(O. BALANTZIAN)



CPC

```
10 REM INDIANA JONES AMSTRAD K7
2Ø REM TOUT EN INFINI... de Patrick FUNARO
3Ø MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &5FFF:OPENOUT"!D"
35 MEMORY &FFF:CLOSEOUT
4Ø I=&9DØØ:GOSUB 5Ø:I=&BFØØ:GOSUB 5Ø:GOTO 7Ø
5Ø READ A$:IF A$="JOY" THEN RETURN ELSE A=VAL("&"+A$)
6Ø POKE I,A:I=I+1:GOTO 5Ø
7Ø POKE &BF3C,&A7:POKE &BF44,&A7:POKE &BF49,Ø
75 POKE &BF4E,2Ø1:POKE &BF53,Ø
8Ø PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE.":MODE 1
9Ø LOAD"!LUCAS",&1ØØØ:CALL &1ØØØ
9Ø LOAD"!",&1ØØØ:CALL &BFØØ
1ØØ DATA F3,DD,21,B3,9A,21,ØØ,CØ,Ø6,C8,DD,75,ØØ,DD,23,DD
1Ø1 DATA 74,ØØ,DD,23,7C,C6,Ø8,67,3Ø,Ø4,11,5Ø,CØ,19,1Ø,EA
1Ø2 DATA 31,B3,9A,3E,1Ø,Ø6,F6,ED,79,26,32,Ø6,9C,3E,16,CD
1Ø3 DATA FD,9D,3Ø,F5,3E,C6,B8,3Ø,FØ,25,2Ø,EF,Ø6,C9,CD,Ø1
1Ø4 DATA 9E,3Ø,E6,78,FE,D4,3Ø,F4,CD,Ø1,9E,3Ø,DC,ØØ,DD,21
1Ø5 DATA 5D,9C,11,Ø2,ØØ,ED,5F,Ø6,12,2E,Ø1,78,Ø6,D7,CD,FD
1Ø6 DATA 9D,D2,ØØ,ØØ,3E,E7,B8,CB,15,3E,ØØ,ØØ,3E,15,D2,5C
1Ø7 DATA 9D,3A,5C,9C,85,32,5C,9C,65,3A,C6,9F,AA,AB,DD,AC
1Ø8 DATA DD,AD,AD,DD,77,ØØ,Ø6,Ø9,CB,63,28,ØD,3A,C6,9F,C6
1Ø9 DATA 87,83,92,32,C6,9F,Ø5,Ø5,Ø5,3A,C6,9F,C6,49,32,C6
11Ø DATA 9F,DD,23,1B,7A,B3,C2,59,9D,C3,BE,9D,11,EB,9D,ED
1Ø9 DATA 53,AA,9D,81,Ø6,Ø1,D1,7A,B3,C8,DD,E1,18,9B,2A,5D
11Ø DATA 9C,11,34,45,ED,52,C2,ØØ,ØØ,21,D9,9D,22,AA,9D,DD
111 DATA E1,11,5Ø,ØØ,Ø6,Ø1,C3,59,9D,D1,7A,B3,CA,AC,9D,D5
111 DATA DD,E1,13,11,5Ø,ØØ,Ø6,Ø3,C3,59,9D,D1,7A,B3,C8,DD
112 DATA E1,21,Ø8,9F,ØØ,ØØ,ØØ,23,Ø6,Ø3,C3,59,9D,CD,11,9E
113 DATA DØ,C3,Ø4,9E,7B,E6,Ø7,CA,ØA,9E,3E,ØØ,C3,ØF,9E,3E
114 DATA 13,3D,2Ø,FD,A7,Ø4,C8,3E,F5,DB,FF,1F,C8,A9,E6,4Ø
115 DATA 28,F3,79,2F,4F,3E,ØØ,ØØ,ØØ,C3,2C,9E,37,C9,7C,21
115 DATA 5B,9C,86,23,BE,C2,ØØ,ØØ,21,7F,9C,11,8Ø,9C,Ø1,C2
116 DATA JOY
117 DATA F3,3E,5E,32,C6,9F,21,1F,BF,11,43,9C,Ø1,1C,ØØ,ED
118 DATA BØ,3E,C3,21,3B,BF,32,38,9E,22,39,9E,C3,ØØ,9D,ØØ
119 DATA ØØ,ØE,ØØ,49,9C,FØ,FF,FØ,FF,FØ,FF,FØ,FF,18,ØØ,ØØ
12Ø DATA 5B,ØØ,ØØ,2E,9E,DØ,7Ø,ØØ,ØØ,ØØ,4Ø,3E,3D,32,AA,31
121 DATA 32,4F,32,3E,9Ø,32,A3,26,3E,3D,32,49,22,3E,ØE,32
122 DATA 61,2B,3E,3D,32,49,2B,32,A3,2B,32,ØØ,2C,32,23,2C
122 DATA Ø1,ØØ,F6,ED,79,Ø1,8D,7F,D9,E1,31,F8,BF,E5,21,ØØ
123 DATA CØ,11,Ø1,CØ,Ø1,FF,3F,75,ED,BØ,F3,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
124 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,JOY
```

```
1Ø REM Vies et choix du level sur INDY version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ45:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>6Ø38 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø INPUT"LEVEL DE DEPART (1-4) ";L:POKE &AØ3C,L-1:PRINT
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6:MODE 1
9Ø POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:LOAD"DISK",&8ØØØ:CALL &AØØØ
1ØØ DATA 21,ØØ,8Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,Ø5,ED,BØ,21,22,AØ,22,ØF
11Ø DATA BC,11,ØØ,BF,Ø1,3Ø,ØØ,ED,BØ,3E,C3,32,ØE,BC,C3,7Ø
12Ø DATA Ø1,C9,21,29,AØ,22,DØ,9C,C9,AF,32,A7,31,32,82,14
13Ø DATA 32,C4,14,3E,3E,32,8Ø,14,32,C2,14,3E,Ø1,32,81,14
14Ø DATA 32,C3,14,C3,8Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

● Tu charges la 1ère partie du jeu. Quand le message STOP TAPE : DO NOT REWIND apparaît, tape JIMBO et il te donnera des vies infinies. Appuie sur le bouton qui sert à tirer pour commencer le jeu et si tu ne veux pas chercher les entrées ou les autres étapes du jeu, tape le 3 et l'ordinateur continuera avec les étapes suivantes.

● Pour avoir des vies infinies pour les deux joueurs : POKE &36C4,Ø
(Patrice MAUBERT)

● Pour passer les étapes dans IRON TRACKERS, il suffit d'appuyer sur la touche"?"
(Pascal KERN).

● Pour avoir des vies infinies pour les deux joueurs, prenez votre DISCOLOGY 5.1, recherchez les octets 3A 6A ØB 3D 32 et remplacez les par 3A 6A ØB ØØ 32.
(Patrice MAUBERT)

● Pour avoir les vies infinies, faire POKE &31A7,Ø. (Patrice MAUBERT)

ISS

```
1Ø REM Vies infinies pour ISS FUNARO
2Ø B=Ø:MEMORY &3FFF
3Ø FOR I=&BEØØ TO &BE32
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø IF B<>5139 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
7Ø LOAD "":CALL &BE21
8Ø DATA 33,25Ø,172,54,195,35,54,14,35
9Ø DATA 54,19Ø,195,Ø,172,196,2Ø,172
1ØØ DATA 33,25,19Ø,34,47,39,251,2Ø1
11Ø DATA 62,126,5Ø,84,7,195,128,159
12Ø DATA 33,127,65,54,143,33,2Ø4,65
13Ø DATA 54,179,33,44,66,54,249,195
14Ø DATA 5,64,74,79,89
```

CPC

```
1Ø Tout à l'infini pour ISS
2Ø ADD=524
3Ø READ C:A=C-1Ø:IF C=3ØØ THEN SYS 524
4Ø POKE ADD,A:ADD=ADD+1
5Ø GOTO 3Ø
6Ø DATA 179,138,143,167,42,96,255,179
7Ø DATA 43,151,252,12,179,12,151,253
8Ø DATA 12,1Ø6,82,87,9Ø,179,56,151,3Ø
9Ø DATA 15,179,12,151,31,15,86,1Ø,14
1ØØ DATA 179,183,151,112,163,179,175
11Ø DATA 151,148,17Ø,179,175,151,155
12Ø DATA 164,151,1Ø,1Ø,17Ø,179,11,143
13Ø DATA 91,86,19,138,3ØØ
```

Pour avoir des vies infinies :
POKE 33768,173
POKE 33783,173
POKE 3927Ø,173
RUN
(Eric DEGRANGE)

C64

INTERNATIONNAL KARATE +

Pour avoir du temps infini :
POKE 5638,23
SYS 7345
(LUCAS)

C64

"Pause" et "dépause" le jeu pour te remettre très vite sur pied, si tu crains de rester trop longtemps allongé après avoir été abattu.

```
1Ø REM Immortalité pour IK+ version K7
3Ø FOR I=&8ØØØ TO &8Ø2Ø
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT
6Ø FOR I=&AFØØ TO &AF31
7Ø READ A:POKE I,A
8Ø B=B+A:NEXT
9Ø IF B<>86Ø3 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
1ØØ CALL &8ØØØ:RUN"!"
11Ø DATA 33,26,175,17,64,Ø,1,16,Ø,237,176
12Ø DATA 62,195,33,64,Ø,34,87,67,5Ø,86
13Ø DATA 67,243,195,237,65,62,1,5Ø,183,41
14Ø DATA 251,2Ø1,42,123,188,34,Ø,176,33,18
15Ø DATA 128,34,123,188,162,195,5Ø,122,188,2Ø1
16Ø DATA 42,Ø,176,34,123,188,62,2Ø7,5Ø,122
17Ø DATA 188,33,225,252,34,129,65,33,149,154
18Ø DATA 34,2Ø6,65,33,13Ø,1Ø6,34,235,65,195
19Ø DATA 122,188
```


INSIDE OUTING

```
1Ø REM Vies infinies pour INSIDE OUTING version DK
2Ø MEMORY &29D6
3Ø FOR I=Ø TO 15:INK I,Ø:NEXT
4Ø MODE Ø:BORDER Ø
5Ø LOAD"SCREEN.BIN",&CØØØ
6Ø FOR I=Ø TO 15:READ A
7Ø INK I,A:NEXT
8Ø LOAD"CODE"
9Ø POKE &2BF5,&8Ø:POKE &2BF6,&BE
1ØØ FOR I=Ø TO 14:READ A
11Ø POKE &BE8Ø+I,A:NEXT
12Ø POKE &BE81,Ø:POKE &BE86,Ø
13Ø IF B<>1241 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
14Ø CALL &29D7
15Ø DATA Ø,26,6,26,1Ø,9
16Ø DATA 2,24,15,3,16
17Ø DATA 16,13,26,11,23
18Ø DATA 62,53,5Ø,5,8Ø
19Ø DATA 62,144,5Ø,2Ø3,14
2ØØ DATA 195,1Ø8,44,84,87
```

CPC

Invulnérabilité : POKE &F14,2Ø1
Sauter dans les airs :POKE &2F4F,24
Un seul cristal pour finir :POKE &4D5A,Ø
Immobilise les Rats : POKE &4EFC,2Ø1
Immobilise les oiseaux : POKE &4F1B,2Ø1

```
1Ø REM Vies, Energie infinies pour INSIDE OUTING
2Ø FOR I=5Ø176 TO 5Ø224
3Ø READ C:A=C-1Ø:POKE I,A
4Ø B=B+A:NEXT I
5Ø IF B<>4813 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø POKE 5Ø211,44
7Ø INPUT "TABLEAU DE DEPART (Ø/3Ø)";T
8Ø POKE 5Ø215,T:POKE 816,Ø:POKE 817,196
9Ø LOAD
1ØØ DATA 42,175,254,172,94,17Ø,167,152
11Ø DATA 192,13,15Ø,189,13,1Ø6,172,37,17Ø
12Ø DATA 2Ø6,152,63,19,15Ø,64,19,86,23
13Ø DATA 18,179,54,151,39,21,151,249,114
14Ø DATA 151,77,112,179,12,151,2Ø7,2Ø
15Ø DATA 86,11,18,8Ø,96,77
```

Pour avoir:
-Les ennemis immobiles:
POKE 27971,44
-L'énergie infinie:
POKE 28655,44
POKE 4637,44

C64

INTERCEPTOR

AMIGA

```
10 REM INTERCEPTOR sur AMIGA
20 REM Ce programme vous permettra
30 REM de faire des missions sans
40 REM avoir a vous qualifier
50 REM Par Sylvain De Mannet
60 PRINT "Insérez votre disquette ";
70 PRINT "dans le drive df0: ";
80 PRINT "puis pressez RETURN."
90 INPUT OK$
100 OPEN"R",#1,"DF0:CONFIG",1
110 FIELD #1,1 AS AMIGA$
120 LSET AMIGA$=CHR$(1)
130 PUT #1,2
140 FOR BOUCLE=0 TO 5
150 PUT #1,BOUCLE+22:NEXT
160 CLOSE #1
170 PRINT "VOUS POUVEZ REBOOTER ";
180 PRINT "SUR INTERCEPTOR."
```

Pour pouvoir accéder à toutes les missions d'interceptor, éditer en 30000 les valeurs suivantes avec un éditeur de mémoire :

30000 : 0001 0000 0003 0301 0000 0ACD 0000 0000
30010 : 0005 0000 0002 0201 0000 0000 0000 5200
30020 : 4F00 4945 0000 0000 0000 0000 0000 0000
30030 : 0000 0000 0000 0009 0005 00DE 0001 0012
30040 : 0009 0008 0002 0008 0002 0000 0000 ----
(----= rien du tout)

Sauvegarder le tout en faisant : S CONFIG 30000 3004E

```
10 REM Génère le programme CONFIG d'INTERCEPTOR
20 CLS
30 PRINT "Insérer la disquette INTERCEPTOR"
40 PRINT "Et appuyer sur RETURN"
50 INPUT A$
70 DATA 00,01,00,01,00,06,02
71 DATA 01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
72 DATA 00,01,01,01,01,01,01
73 DATA 01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
74 DATA 00,00,00,00,00,00,00
75 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
76 DATA 00,00,00,00,00,00,00
78 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
90 OPEN "DFO:CONFIG" FOR OUTPUT AS 1
100  FOR A=1 TO 78
110   READ A$
120   AA=ASC (LEFT$(A$,1))
130   IF AA>64 THEN AA=AA-55 ELSE AA=AA-48
140   AA=AA*16
150   BB=ASC (RIGHT$(A$,1))
160   IF BB>64 THEN BB=BB-55 ELSE BB=BB-48
170   CC=AA+BB
180   PRINT**£1,CHR$ (CC);
190  NEXT A
200 CLOSE 1
210 END
```

Il est préférable de sauvegarder ce fichier sur une autre disquette que celle d'interceptor.Puis, quand vous voudrez jouer, chargez interceptor et quand il demandera une disquette avec un LOG, incérez la disquette sur laquelle le fichier CONFIG a été sauvegardé.
(Boutavant pierre)

IRON LORD

TOUS

Avant toute chose, il faut avoir parcouru l'ensemble du territoire et discuté avec tous les personnages. De plus, après chaque nouvel événement il faudra, lors de la rencontre avec un personnage, le questionner à nouveau. Lorsque l'on veut discuter avec un personnage, il ne faut pas hésiter à épuiser toutes les ressources de l'option "discussion".

A certains moments, vous en viendrez à manquer d'argent. Une seule solution fiable: les dés. Il faut donc acheter les dés pipés chez le marchand et jouer dans le tripot. A chaque fois que vous arrivez face au riche capitaine et que vous misez une somme raisonnable, vous êtes presque sûr de gagner. Mais attention: le hasard n'intervient presque pas dans le résultat des dés, c'est l'ordinateur qui tient le rôle le plus important. Pour réussir plus facilement des combats, il faut acheter le talisman du meunier contre 200 pièces d'or.

La réussite de votre quête dépend de trois événements majeurs:

* Le tir à l'arc: après avoir remporté la coupe (si, si, c'est possible...), il faut l'offrir à l'herboriste. Discutez jusqu'à ce qu'il accepte de vous confier une armée et de vous fabriquer un contrepoison (uniquement après que le moine vous ait raconté ses malheurs).

Lorsque l'on a le contrepoison, le donner au moine et discuter jusqu'à ce qu'il offre son armée et qu'il promette de parler de vous au templier.

*Le bras de fer (dans la maison de jeu): après avoir battu les neuf adversaires, aller draguer la serveuse. Discuter jusqu'à ce qu'elle vous remette son pendentif. Rencontrer ensuite le mercenaire et lui donner le pendentif. Lui demander de l'aide jusqu'à ce qu'il accepte d'en discuter avec le chef des mercenaires. Si vous parlez avec le marchand de son problème (le vol d'un collier), demandez au mercenaire de vous vendre le collier... et achetez-le. Donner le collier au marchand, et demandez-lui s'il n'a pas quelque chose qui pourrait satisfaire le chef des mercenaires. Achetez l'armure et donnez-la au mercenaire.

Discutez jusqu'à ce qu'il vous promette le commandement des troupes mercenaires.

*La mort de 5 assassins: elle vous permet d'impressionner l'aubergiste.

Demandez-lui le commandement des troupes de sa guilde et de payer le meunier (si toutefois celui-ci vous a dit que l'aubergiste refusait de la payer). Aller voir le moine, lui demander de vendre son vin à l'aubergiste. Retourner voir l'aubergiste, lui annoncer que le moine accepte de lui vendre son vin et lui demander de vous confie la milice de la guilde.

Retourner voir le meunier et lui demander s'il accepte de monter une armée paysanne sous vos ordres.

Une fois arrivé à ce stade, il est possible d'obtenir plus d'aide en allant voir le templier et en lui demandant ses armées.

Reste la phase finale: le combat. Il faut donc déclarer la guerre (sauvegardez auparavant votre partie...). Pour gagner facilement le combat mettez 5 troupes à gauche et 4 à droite, en en mettant au moins 3 de front. Ne pas trop déplacer les troupes, et attendre d'avoir récupéré toute l'énergie vitale avant d'attaquer. Lors d'une attaque, disposer les troupes de manière à pouvoir lancer plùsieurs armées à l'offensive en même temps, ce qui limite considérablement les pertes et augmente le pouvoir d'attaque.

La victoire finale est entre vos mains. . .

2ème partie:
Le labyrinthe.

Il y a 6 labyrinthes différents à parcourir. Pour passer au labyrinthe suivant, il suffit de trouver une flèche orientée vers le bas, les flèches orientées vers le haut conduisant au labyrinthe précédent. Entre chaque labyrinthe se trouve une petite séquence d'arcade où il faut détruire tous les êtres volants, en évitant au maximum de se faire toucher par les gouttes acides. La partie est finie lorsque le curseur de vie (qui décroît avec le temps) a rejoint celui des gouttes acides (jaune). Mais je ne vais tout de même pas faire un plan, non? Vous ne vous perdez plus, à votre âge!
(KLINGER Werner).

INDY ADVENTURE

ST

1ÈRE PARTIE :

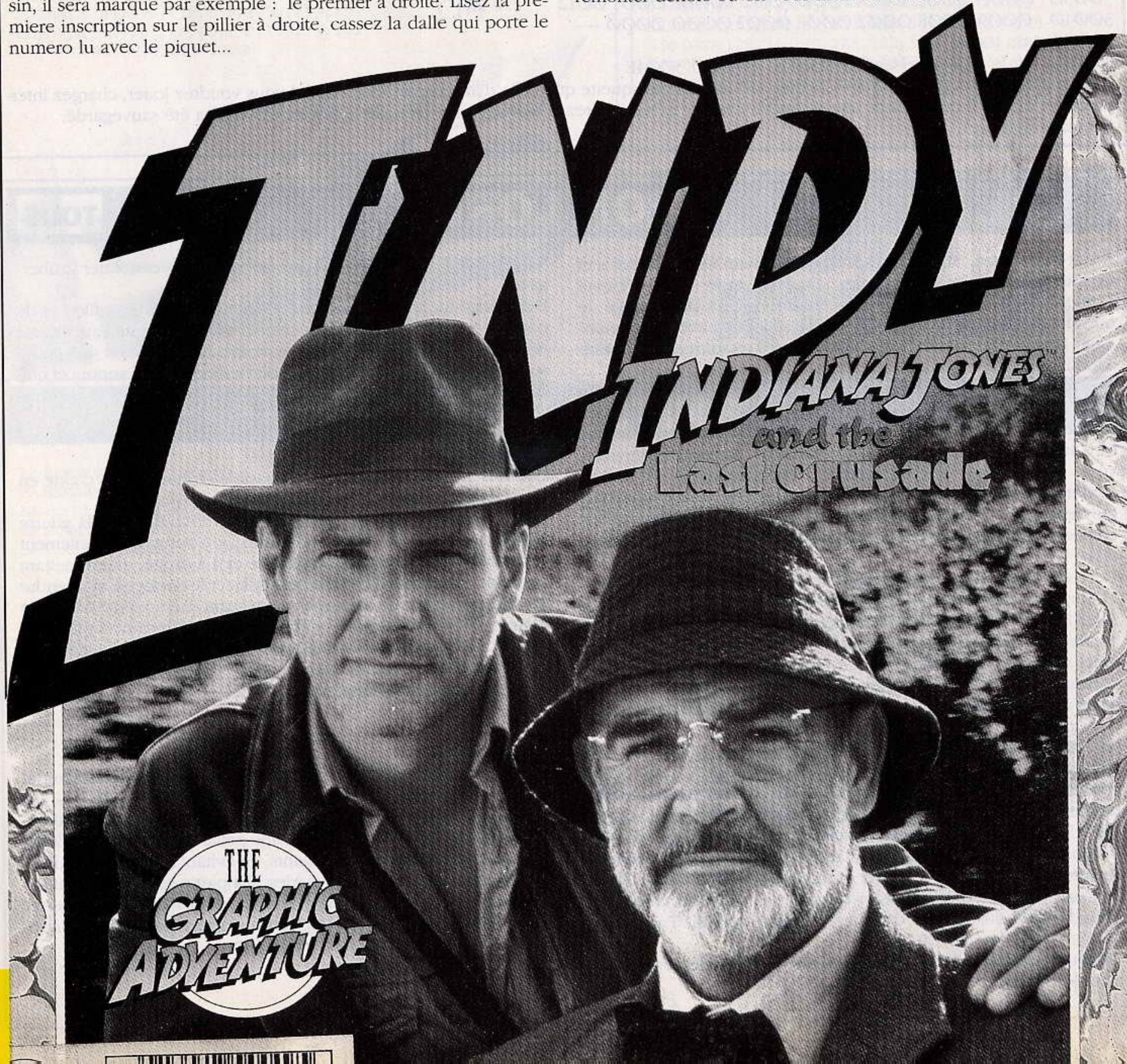
Indy est maintenant dans le gymnase, vous pouvez entrer dans le vestiaire et vous entrainer a la boxe (il faudra plus tard se battre contre des nazis). Sorter du gymnase, prendre la premiere porte que vous voyez a droite, parlez aux etudiants et cliquez toujours la troisième ligne. Vous voici dans son bureau, ramassez tous les papiers sur son bureau et ouvrir le paquet découvert (c'est le journal du Graal). Maintenant sortez par la fenetre, une voiture va vous conduire a Walter Donovan, ecoutez ce qu'il dit. Maintenant allez chez Henry, tirer l'étagère qui est en equilibre et ramassez le papier collant qui est derrière. Allez dans votre bureau, et utilisez le papier collant dans le bocal plein de dissolvant, vous decouvrirez une clé. Allez chez Henry, soulevez la plante et la nappe, et utilisez la petite cle dans la commode, ramassez le vieux livre.

BIBLIOTHEQUE

Allez à Venise, dans la bibliotheque, il y a 3 livres à prendre : "mein kampf","plan des catacombes romaines","comment piloter un biplan" il faut parcourir les étagères avec la fonction "qu'est ce" et quand vous tomberez dessus il sera marqué : "livre" (sans s). Prenez le piquet et le cordon rouge. Quand vous êtes devans une fenêtre, regardez le journal, essayer de trouver le vitrail identique au dessin, il sera marque par exemple : le premier à droite. Lisez la premiere inscription sur le pillier à droite, cassez la dalle qui porte le numero lu avec le piquet...

2ÈME PARTIE : CATACOMBES

Vous etes maintenant dans les catacombes. Pour vous y retrouver regardez le plan dans l'atlas. Allez dans la salle ou il y a deux squelettes couchés, prendre le crochet qui est au bout du bras. Allez dans la salle du bout, remontez sur la terrasse du café par la bouche d'egout, regardez la bouteille de vin et prenez la, redescendez et allez dans la salle pleine d'eau. Remplissez la bouteille d'eau, allez dans la salle avec la torche et utilisez la bouteille sur la torche puis tirez la torche. Vous êtes à l'etage inferieur. Allez dans la salle avec le bouchon au plafond, utilisez le crochet avec bouchon et utiliser le fouet avec le crochet. Remontez par la salle avec l'echelle. Allez dans la salle pleine d'eau (qui ne l'est plus maintenant). Vous découvrez un passage, prenez le. Allez dans la salle avec une machine et utilisez le cordon rouge avec la machine, utilisez roue. Allez dans la salle avec les trois statues, regardez le journal et mettre les statues dans le même ordre que sur le journal. La porte s'ouvre, prendre le passage. Continuez toujours jusqu'à une avec des cranes et une porte fermée. Regardez le journal, en poussant un crâne il se degage une note, en sachant qu'a droite c'est le "do", jouez la partition du journal, la porte s'ouvrira. Vous n'avez plus qu'à continuer jusqu'à la tombe, ouvrir le cerceuil, le regarder, ouvrir le cadenas de la grille et remonter dehors ou on vous menera au chateau.



INTERPHASE

Le premier (et logiquement le plus simple) tableau est expliqué dans le manuel, mais c'est après que les choses se corsent un peu. Voici une solution tableau par tableau.

TABLEAU 2 : L'AGNEAU DU SACRIFICE

Ce tableau paraît à première vue assez compliqué, mais la solution est en fait très simple. C'est un droid de sécurité qui va vous poser des problèmes ici: tout dabord, il semble que vous n'ayez aucun moyen de le franchir.
Tournez alors la première plaque tournante vers l'avant (UP) et envoyez KAF E à DROITE, juste sur la manette de pression. Ceci déclenche l'autodestruction du robot, et vous permet d'éviter ainsi le plancher électrifié qui vous barrait jusque-là la route.

TABLEAU 3 : LES MONTAGNES RUSSES

Ca commence ici à se compliquer un peu...
Lorsque KAF E atteind la première plateforme, envoyez-la en bas (DOWN), et, dès qu'elle atteind la plateforme du dessous, remontez (UP).
Maintenant envoyez-la à droite (RIGHT), mais laissez la plateforme face à la gauche (LEFT), ce qui a pour effet d'envoyer le robot dans la mauvaise direction lorsqu'il l'atteind et ainsi de le piéger dans l'élévateur. Répétez ce procédé pour la seconde série de plateformes.
Envoyez alors KAF E à gauche à la prochaine plateforme qu'elle atteind, mais laissez la plateforme face à sa droite afin de conserver le second robot dans la chambre. La caméra de sécurité devra être éteinte avant que KAF E l'atteigne.
Lorsque KAF E atteindra la dernière plateforme, envoyez-la en bas, afin de la conduire à l'élévateur de sortie.

TABLEAU 4: PARCOURS EN "S"

Ce niveau est quasiment disposé en forme de S: cela paraît compliqué, mais ne l'est pas lorsqu'on sait s'y prendre rapidement.



Dès que vous pénétrerez dans cette zone, détruisez la première caméra de sécurité, ce qui activera un robot, rendant le tableau impossible à terminer.
Puis ouvrez toutes les portes dès que KAF E les heurte. Détruisez tous les contrôleurs de portes (des cubes verts) que vous rencontrerez, ce qui vous fera gagner un temps précieux pour la suite.
KAF E trouvera alors son chemin jusqu'à l'ascenseur.

TABLEAU 5: TOUJOURS DES CERCLES

Lorsque KAF E heurte la première plateforme tournante, envoyez-le à gauche.
Puis allez à la plaque se situant dans le bas côté gauche de la carte et préparez-la à aller vers l'avant.
La plateforme se trouvant immédiatement au-dessus devrait également s'enclencher vers l'avant.

Puis retournez vers KAF E et envoyez-la à gauche, aux deux prochaines plateformes. Allez à la plateforme se trouvant en haut de la carte et enclenchez-la vers l'avant, ainsi que celle de sa droite que vous enclencherez vers la droite. Envoyez KAF E vers l'avant deux fois, puis vers la droite. La plaque du bas se trouvant en dessous du robot devrait se positionner sur la droite, ceci avant d'envoyer KAF E à droite, puis en bas, puis à droite de nouveau.
Positionnez alors la plaque de gauche vers le bas, puis envoyez KAF E vers le bas, puis de nouveau vers le haut.
Pour conclure, envoyez-la à gauche, puis en bas, et vers le haut pour accéder à l'élévateur.

TABLEAU 6 : LE DILEMNE

Il y a deux façons de compléter ce tableau: c'est entièrement à vous de décider laquelle vous choisirez. La voie de droite est la plus difficile, car on vous y demandera plus de travail en 3D.
Celle de gauche est plus simple à traiter, mais est stratégiquement plus complexe.

VOIE DE GAUCHE:

Détruisez immédiatement la porte ouverte en dessous de KAF E ou elle se dirigera sur un robot.
Visitez l'usine, débranchez une porte clone, puis replacez le circuit. La prochaine porte que KAF E recontrera devrait être ouverte dès que le robot qui patrouille de l'autre côté sera aussi loin que possible. Après qu'elle l'ait franchie, fermez la porte de gauche. Au dessus de la porte se trouve une plaque positionnée vers la gauche. Placez-la face à la droite. Maintenant allez à l'élévateur du haut. La plateforme de droite devrait être tournée vers la droite, face à l'ascenseur. Maintenant envoyez KAF E à gauche. Une fois que le robot sera parti, réparez et ouvrez la porte. Maintenant ouvrez-la à droite par deux fois, puis à gauche, puis à droite de nouveau.
Repositionnez alors immédiatement la dernière plateforme côté gauche, ce qui empêchera

INTERPHASE

le robot de la suivre. Puis envoyez finalement KAF E à droite de l'élévateur.

TABLEAU 7 : TOUJOURS PLUS HAUT

La première chose à faire est de positionner les plateformes d'entre les chambres vers l'avant. Envoyez alors KAF E vers l'avant, puis retournez la plateforme dès qu'elle l'aura quittée, ou un robot l'attrapera par derrière (!). Répétez ce procédé, en inversant les plateformes à mesure que vous avancez, jusqu'à ce que KAF E atteigne la plateforme du haut. Placez la plateforme en dehors de l'ascenseur, vers le bas, afin de piéger les deux robots dans l'ascenseur. Lorsqu'ils seront tous deux groupés, libérez-les en retournant la plateforme vers l'avant, puis envoyez KAF E du côté gauche de la boucle afin de les faire dériver jusqu'à l'ascenseur.

TIPS GENERAUX

Les catamarans sont les combattants aériens «standards» et sont libérés en larges quantités par les centrales électriques. Heureusement ils ne sont pas trop brillants et tout ce qu'ils font est de tirer occasionellement. Ils peuvent être facilement neutralisés et détruits avec des missiles et autres lasers.

Le tank est un adversaire plus redoutable: il apparaît autour du quatrième tableau et est, comme vous vous en doutez, un ennemi basé au sol. Il est lent, et donc pas trop difficile à cibler (bien que seuls les misiles puissent l'endommager) mais s'il vous atteint, vous êtes dans le potage car c'est l'un des aliens les plus puissants du soft.

L'oiseau semble inoffensif, mais même s'il n'est pas très dangereux, c'est une petite bête rapide et il est difficile de lui clouer le bec! Les lasers ne l'endommagent pas, et il dépasse un missile standard.
Le moyen de l'arrêter est de l'enfermer avec le tractor beam: c'est simple à réaliser etant donné que l'oiseau se déplace en cercle dont le mouvement est prévisible, tout ceci en l'empêchant de s'enfuir avant de lui assener un missile.

Un autre ennemi au sol est cette fois une toupie qui tourne autour du sol en une direction hasardeuse et imprécise, en ricochant sur les objets. Elle ne dispose pas d'armes mais mieux vaut ne vaut pas s'y frotter, car ce ne serait pas bon du tout pour votre énergie, alors restez aussi haut que possible.

Le troisième tableau voit l'arrivée de ce cinglé d'helicoptère. Il est assez lent, mais il est très puissant, dans la mesure ou ses coups causent enormément de dégats. Heureusement il peut être détruit au laser.

L'infâme grenouille est elle aussi lente, basée au sol, et solide comme le roc. Elles sont difficiles à tuer (les lasers sont ok) mais elles se régénèrent constamment.

Le petit personnage qui rebondit dans le paysage est donc un ennemi basé à la fois au sol et en l'air. Il ne lance aucun projectile, mais étant donné qu'il change constamment d'attitude lorsqu'il rebondit, on peut facilement le heurter par accident. Le laser ne vous servira à rien ici, alors envoyez-lui un missile, ou, au mieux, restez en dehors de sa trajectoire.

INFESTATION

AMIGA

Sachez que le téléporteur ne peut vous mener qu'à deux endroits, alors si vous atterrissez en un lieu qui ne vous branche pas, vous ne pourrez que revenir sur vos pas et rentrer au bercail, c'est-à-dire à la chambre de téléportation.
Sur la surface de la planète, vous rencontrerez de très nombreux petits robots. Prenez garde, car ils peuvent vous tuer très facilement. Le plus simple serait tout simplement de leur tirer dessus pour les arrêter, mais il ne faut pas oublier que le fait de leur tirer dessus vide littéralement votre batterie. Pourquoi ne pas utiliser simplement votre jet pour vous transporter à l'abri?

Sachez que la chambre au sol recouvert de croix blanches est l'une des seules de la base dépourvue d'oxygène. Alors assurez-vous bien que vous portez votre casque. Cette pièce est de surcroît l'une des plus importantes du tableau.

Il est impératif que vous établissiez une carte, et pour en rédiger une assez précise utilisez les zones bleues se trouvant dans le coin du micro.

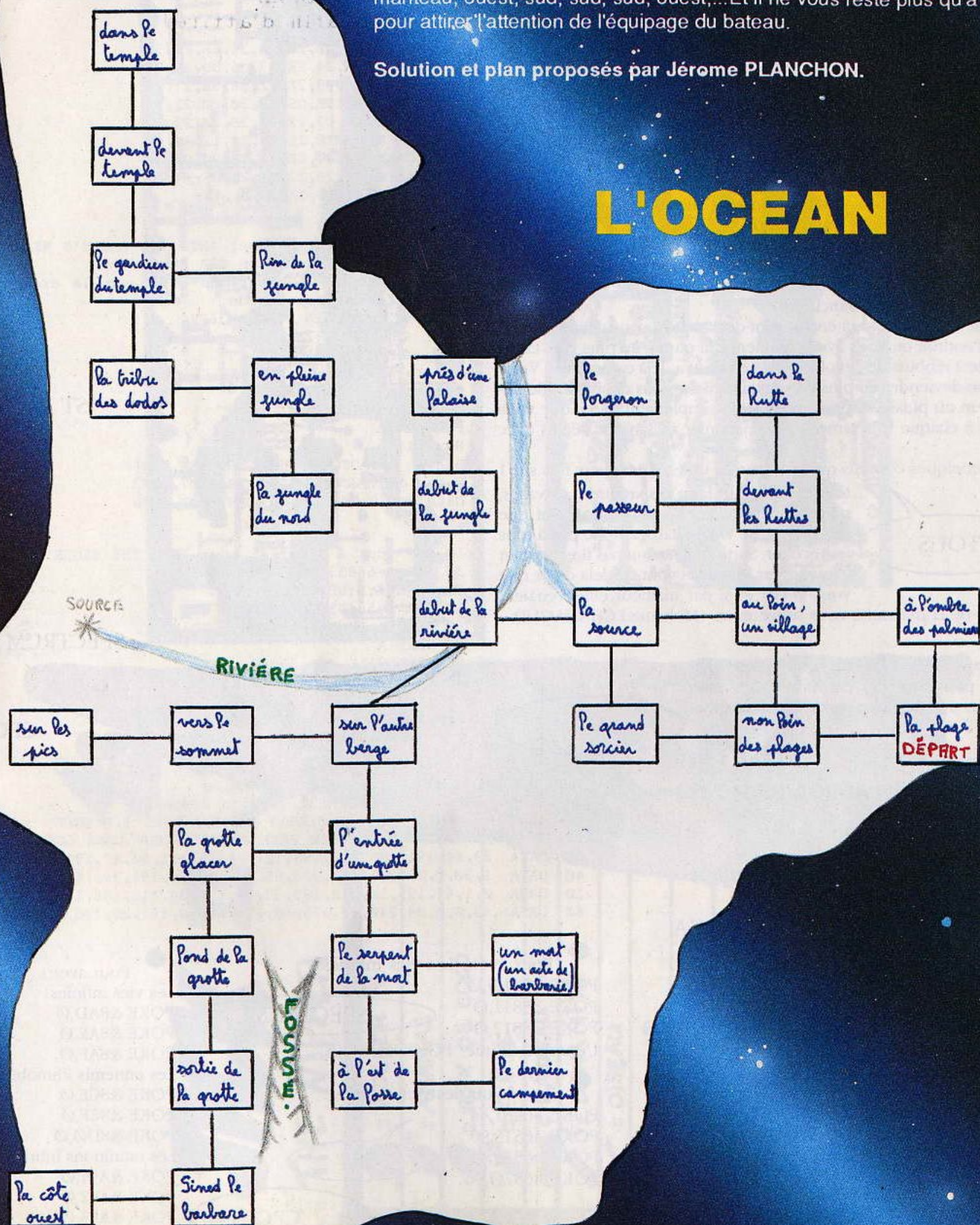
La grille mène au long et complexe de ventilation, qui, dans de nombreux cas, est le seul moyen d'atteindre certains des oeufs ennemis. Pour ouvrir la grille, vous aurez besoin du tournevis.

La clé se trouve également dans le système de ventilation, et avec elle, vous pourrez utiliser la navette qui vous permet de vous déplacer d'un endroit à un autre du complexe en un clin d'oeil.
Votre problème principal est votre très faible réserve en oxygène et en batterie: vous devrez donc faire le plus vite possible une fois là-dessous. Pour y accéder, vous devez trouver l'ordinateur afin d'activer le téléporteur. Pour utiliser ce dernier, marchez le long des flèches clignotantes. Votre temps est précieux, alors plus vite vous trouverez les objets, mieux il en sera. Pour localiser l'ordinateur, allez tout droit en partant du point de départ et vous arriverez au téléporteur. De là, virez à droite d'à peu près 50 degrés puis allez de l'avant sans arrêt.

L'ILE

Nord, fouille sol, prend briquet, ouest, sud, ouest, allume briquet, donne briquet, prend peau, nord, ouest, nord, ouest, nord, ouest, nord, donne peau, nord, nord, tourne anneau, tire anneau, tourne anneau, pousse anneau, prend masque, sud, sud, est, sud, sud, est, nord, est, sud, donne masque, est, sud, ouest, ouest, monte barque, ouest, ouest, examine sol, prend fleurs, est, est, monte barque, est, sud, donne fleur, prend pollen, mange pollen, nord, ouest, monte barque, sud, sud, est, fouille buissons, prend cristal, sud, fouille cendres, prend pièces, ouest, nord, nord, nord, monte barque, nord, nord, est, achète vêtements, prend manteau, ouest, sud, ouest, nord, nord, ouest, nord, nord, casse cristal, sud, sud, sud, est, sud, est, sud, monte barque, sud, met manteau, ouest, sud, sud, sud, ouest,... Et il ne vous reste plus qu'à faire un feu pour attirer l'attention de l'équipage du bateau.

Solution et plan proposés par Jérome PLANCHON.



INTO THE EAGLE'S NEST

C64

```
1Ø REM Vies munitions et clefs infinies
15 REM  pour INTO THE EAGLE'S NEST
2Ø SYS 65371:FOR A=49152 TO 4925Ø
3Ø READ B:POKE A,B-5:NEXT
4Ø PRINT "Inserez l'original"
5Ø INPUT "et appuyez sur Return";A$
6Ø SYS 49162
7Ø DATA  145,11Ø,8,146,111,8,147,112,8
8Ø DATA  1Ø1,37,49,252,165,81,174,3Ø,167
9Ø DATA  197,37,5,197,37,113,25Ø,165,125
11Ø DATA  174,174,167,54,37,5,197,174,52
12Ø DATA  146,238,7,174,197,146,239,7,81
13Ø DATA  11Ø,8,174,5,146,14,75,146,97
14Ø DATA  75,146,236,85,146,135,86,146,181
15Ø DATA  1Ø4,146,224,9Ø,146,8,97,167,5
16Ø DATA  194,93,197,162,85,18,2Ø7,213,252
17Ø DATA  174,62,146,98,18,81,52,197,7Ø
18Ø DATA  83,73,94,37,76,87,78,75,84
```

CPC

```
5 REM Tout à l'infini pour INTO THE EAGLE'S NEST
6 REM Version cassette de Christophe BIBOLLET
1Ø MODE 1:MEMORY 12345
2Ø LOAD " "
3Ø TOT=Ø
4Ø FOR N=&BEØØ TO &BE45
5Ø READ A$:A=VAL ("&"+A$)
6Ø POKE N,A: TOT=TOT+A
7Ø NEXT N
8Ø IF TOT<>6413 THEN PRINT "ERREUR DANS LES
DATA":END
9Ø CALL &BEØØ
1ØØ DATA 26,4Ø,2E,CB,36,6A,2C,36
11Ø DATA 9A,24,2E,87,36,DD,2E,D4
12Ø DATA 36,99,2E,F2,36,8E,21,24
13Ø DATA BE,3E,C3,32,3Ø,ØØ,22,31
14Ø DATA ØØ,C3,12,4Ø,3E,C3,21,32
15Ø DATA BE,32,11,44,22,12,44,C3
16Ø DATA F5,41,6F,67,32,9Ø,ØA,32
17Ø DATA FØ,25,22,F1,25,C6,B7,32
18Ø DATA A2,19,C3,ØØ,Ø1,4A
```

● Tout d'abord, vous devez vous frayer un chemin à travers les lignes ennemies et atteindre le détonateur que vous devez déclancher en tirant dessus qu'une seule fois (car à proximité se trouve de la dynamite... alors gare à vous!!). Ensuite il vous faut trouver le laisser-passer de l'ascenseur qui vous permettra de gagner un autre étage où vous devrez déclancher un autre détonateur. Comme il y a 4 étages, il y en a donc 4 à déclancher.
Lorsque tous les détonateurs seront déclanchés, vous devrez retourner à l'endroit ou vous avez commencé la partie, au plus vite, car le compte à rebours de l'explosion du chateau a déjà commencé. Votre mission deviendra de plus en plus difficile si vous choisissez de délivrer un ou plusieurs prisonniers (tout simplement parce que vous devez à chaque fois ramener le prisonnier délivré au départ avec vous).
Voici quelques conseils qui vous seront utiles: Tirer deux fois sur 1 tonneau pour le faire disparaître. Les vases, peintures et colliers ne vous apportent que des points, ne vous attardez donc pas à tous les récolter. Surtout, il ne faut pas tirer à tort et à travers car les balles vont au-dela de ce que vous voyez et si par malheur ellés venaient toucher de la dynamite vous seriez mort. (Mohamed CHANAOUI)

TOUS

● Taper «DAS CHT» sur la table des High-Scores, pour avoir des vie infinies. Attention à ne pas épuiser les réserves de munition. (Finton Sirockin)

CPC

ST

```
Rem Tout à l'infini pour INTO THE EAGLE'S NEST
Rem Taper ce listing en GFA Basic
Rem Attention! Ce programme écrit sur la disquette
Rem Faite une sauvegarde.
Bload  "A:AUTO\EN.PRG",&H76FE4
Poke  &H77342,&H73F4
Poke  &H76FE8,&H41Ø
For I%=&H773F4 To &H774ØA Step 2
Read A$
A=VAL("&H"+A$)
Poke I%,A
Next I%
Bsave  "A:AUTO\EN.PRG",&H76FE4,&H48Ø
Data  4239,ØØØ7,14DF,4239,ØØØ7,32F3
Data  4239,ØØØ7,2AAB,4EF9,ØØØ7,ØØØØ
```

SPECTRUM

```
1Ø REM Tout à l'infini pour INTO THE EAGLE'S NEST
3Ø FOR A=58833 TO 58845:READ B
4Ø POKE A,B:NEXT
5Ø FOR A=584Ø3 TO 59ØØØ
6Ø READ B:IF B=421 THEN GOTO 8Ø
7Ø NEXT A
8Ø RANDOMIZE USR 58368
9Ø DATA 25Ø,67,233,226,193,45
1ØØ DATA 8,226,122,5,246,29,119
11Ø DATA 55,36,148,55,64,153,55
12Ø DATA 185,165,55,15,161,2ØØ,5,133,421
```

CPC

```
1 REM Vies, munitions et clefs infinies
2 REM sur INTO THE EAGLE NEST version Disquette
1Ø B=Ø:FOR I=&BFØØ TO &BF4Ø:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
2Ø IF B=5926 THEN CALL &BFØØ ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS"
3Ø DATA 33,64,191,2Ø5,212,188,121,34,65,191,5Ø,67,191,33,Ø
4Ø DATA 1,3Ø,Ø,22,Ø,14,65,223,65,191,33,34,191,34,164,1,195
5Ø DATA Ø,1,62,195,5Ø,212,168,33,48,191,34,213,168,195,Ø,16Ø
6Ø DATA 33,Ø,Ø,34,24Ø,37,175,5Ø,144,1Ø,5Ø,162,25,195,Ø,1,132
```

A TAPER EN AMIGA BASIC :

AMIGA

```
DEFINT A-2
PRINT "METTEZ VOTRE COPIE DE
SAUVEGARDE DANS LE LECTEUR" INPUT
"(MAPS/MAPS2):  ",FILE2$
FILE$="DFØ:"+FILE2$
OPEN  "I",#1,FILE$
SOURCE$=INPUT$(4Ø96,#1)
CLOSE #1
FOR A=1 TO 4
READ ALT
READ NEU
FOR Z=1 TO LEN(SOURCE$)
IF  MID$(SOURCE$,Z,1)=CHR$(ERZATS)  THEN
MID$(SOURCE$,Z,1)=CHR$(NEU)
ENDIF
NEXT Z
NEXT A
OPEN  "O",#1,FILE$
PRINT  #1,SOURCE$;
CLOSE #1
END
DATA Ø1H,72H,Ø2H,Ø3H,45H,36,Ø4H,36
```

● Pour avoir: Les vies infinies:
POKE 3581Ø,Ø
POKE 35811,Ø
POKE 35812,Ø
L'energie infinie: POKE 41136,Ø

SPECTRUM

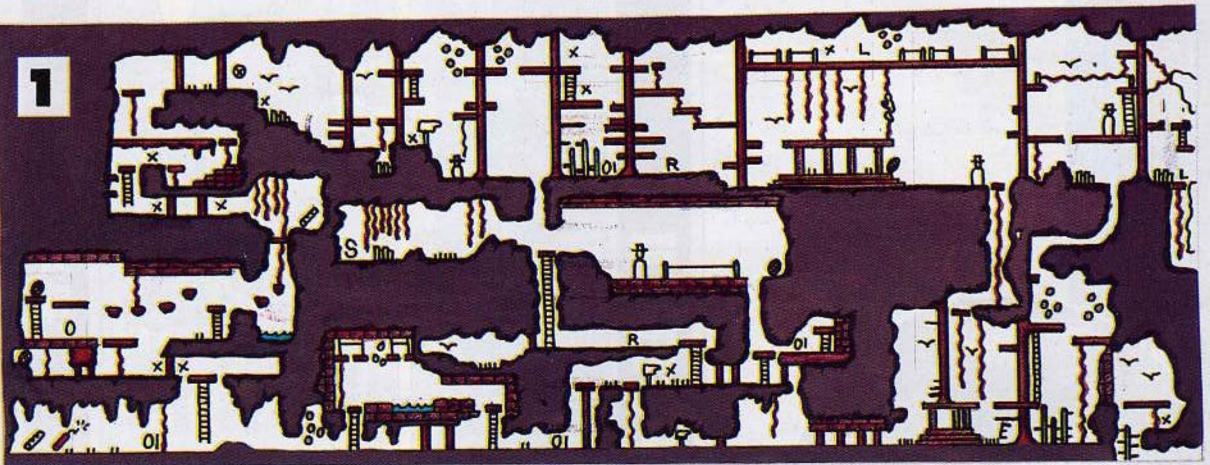
● Pour avoir des vies infinies :
POKE 46481,44
POKE 46515,96
POKE 46536,44
POKE 4657Ø,96

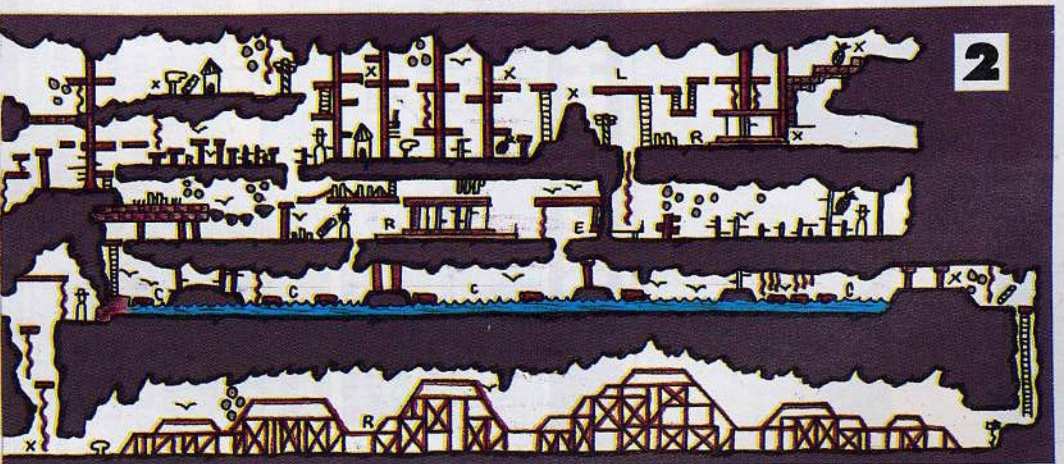
C64

● Pour avoir:
Les vies infinies
POKE &8AD,Ø
POKE &8AE,Ø
POKE &8AF,Ø
Les ennemis immobiles:
POKE &8CE,Ø
POKE &8CF,Ø
POKE &8DØ,Ø
Les munitions infinies:
POKE &A91,Ø
POKE &A92,Ø
POKE &A93,Ø

CPC


JACK II
THE NIPPER
= ROCHER
= ANANAS
= NOIX DE COCO
= FLÛTE
= RADEAU
= DYNAMITE
= OISEAU
= HOMME
X = INDIGÈNE
E = ELEPHANT
O = OURS (+ i = invisible)
R = RINHOCEROS
= LIANE


1


2



JACK THE NIPPER II

```
1 REM Vies infinies et invulnérabilité
2 REM sur JACK THE NIPPER II
10 FOR I=272 TO 323:READ A:POKE I,A-5:NEXT
20 POKE 816,16:POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
30 DATA 37,170,249,167,35,165,6,147,139,14
40 DATA 145,140,14,101,167,48,165,6,147,119
50 DATA 11,145,120,11,81,5,11,174,49,146,175
60 DATA 204,146,33,135,146,21,135,167,101,147
```

● Pour avoir des vies infinies sur JACK THE NIPPER II tape : POKE 51114,44
Les bébêtes ne sont plus méchantes : POKE 33308,44
Invulnérabilité : POKE 33296,44
Anti-chutte : POKE 38704,96
Exécution : SYS 32784

CPC

● Vies infinies : POKE &705C,0
Noix de coco infinies : POKE &5D20,&C9
Immunité avec les enemis :POKE &4E3B,24:
POKE &4E6C,24

C64

● Pour JACK THE NIPPER, si tu te mets contre le bord et que tu appuies sur les touches O,K,X, tu verras que le bonhomme monte sur le bord. Les piétons ne pourront pas t'enlever de vies. (cette opération te fera perdre des vies, mais cela en vaut la peine.) Pour le faire voler, il faut le faire monter sur le bord, puis le mettre au milieu de l'écran et appuyer sur les touche O,K et Z. Lorsque tu changeras de tableau, Jack se transformera. Appuies sur la touche O et Jack grimpera sur le mur. Quand tu ne pourras pas aller plus haut, appuies sur Z et s'il reste coincé, rappuies sur O. Quand il est tout en haut, dirige Jack vers la gauche et il pourra voler. Si tu n'y arrives pas du premier coup, recommence. Ne pas répéter l'opération souvent, sinon le jeu se bloque.
(Francis MANFREDINI)

```
10 'Vies infinies version K7 pour JACK THE NIPPER II
20 MEMORY &3FFF
30 MODE 1:FOR I=&A000 TO &A050:READ A
40 POKE I,A:B=B+A:NEXT I
50 IF B=5896 THEN PRINT "ERREUR DATA":END
60 POKE &A027,0:POKE &A031,&C9
70 POKE &A036,&18
80 PRINT "Inserer la cassette"
90 CALL &BB18
100 ON ERROR GOTO 100:ùTAPE
110 MODE 0:LOAD "!",&4000
120 CALL &A000
130 DATA 243,33,0,64,17,0,1,1,0,2,237
140 DATA 176,33,37,160,17,0,3,1,44,0
150 DATA 237,176,62,195,50,142,1,33,0
160 DATA 3,34,143,1,195,0,1,243,62,53
170 DATA 50,92,112,62,8,50,208,80,62,33
180 DATA 50,32,93,62,32,50,59,78,50,108
190 DATA 78,62,0,167,40,12,50,177,80,50
200 DATA 193,80,50,197,80,50,61,126,195,0,77
```

CPC

JACK THE NIPPER

CPC

● Pour avoir de l'énergie infinie, ichoisissez l'option de redéfinition des touches et tapez le mot ZAPIT

C64

● Pour avoir les vies infinies tape :
POKE &39FF,0 : POKE &3A00,0

```
1 'Vies infinies sur JACK THE NIPPER
10 'version Disquette
20 MODE 1: INK 0,0: INK 1,26
30 INK 2,14: INK 3,16: BORDER 0
40 OUT &BD00,&20
50 OUT &BC00,2
60 OUT &BD00,&2A
70 OPENOUT "!dummy"
80 MEMORY &3FF:LOAD "NIPPER.BIN",&C000
90 LOAD "NIPPER.PGM",&400:POKE &200A,0
100 POKE &2013,6:CALL &1001
```

CPC

● Prendre la sarbacane dans la salle de départ, elle sert à tirer sur les personnages. Chercher la clé dans le décor à droite de la banque. Entrer dans la banque, un passage secret s'ouvre; Il faut prendre la disquette et entrer. Dans le passage secret, il y a un paquet de léssive, on peut le prendre. La disquette trouvée à l'entrée du passage de la banque a son utilité au "Technology Research". Il faut se placer sur l'ordinateur et toute l'installation se détraque. Le paquet de lessive trouvé dans le passage de la banque sert à la laverie, il faut passer les 3 machines à laver qui se mettront à buller. La carte A que l'on trouve sur l'armoire à la sortie du passage secret sert à l'entrée de la banque; il faut sauter sur les distributeurs de billets qui explosera. La pile que l'on trouve au commissariat sert au magasin d'informatique (juste micro); il faut aller sur le petit carré en bas et tous les ordinateurs s'éteindront. Le pot de glue trouvé à la laverie sert au "Gummo's Chomping molars"; Il faut se placer sur les machoires qui avancent, elles resteront callées. Le parfum N°8 que l'on trouve dans la 2ème salle du commisariat sert au fabricant de chaussettes "Humo Socks", il faut passer sur une chausette et elle sera parfumée. Il faut reprendre la clé et l'apporter au musée dans la seconde salle; prendre le passage secret. Une fois dans la maison il faut monter puis aller chercher le klaxon sur l'étagère. Il faut sortir et aller au commissariat, il faut klaxonner près du chat. Une fois qu'il est au plafond, il faut tourner en dessous de lui et klaxonner à fond, le score va monter très rapidement jusqu'au 100%. On obtient le grade de "Little Horror", si on veut aller plus vite, on fait directement la derniére action.
(Thierry LAINEY dit L'expert)

JET BIKE SIMULATOR

CPC

```
10 REM Invulnérabilité pour JET BIKE SIMULATOR
20 REM Version cassette
30 MEMORY &3000
40 LOAD "!"
50 POKE &3A76,&C3:POKE &3A77,&1F:POKE &3A78,&BE
60 FOR I=&BE00 TO &BE2B
70 READ A:POKE I,A
80 B=B+A:NEXT
90 FOR I=&A400 TO &A441
100 READ A:POKE I,A
110 B=B+A:NEXT
120 IF B<>10820 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
130 CALL &BE14
140 DATA 243,221,33,0,191,17,71,0,205
150 DATA 103,187,33,0,164,34,68,191
160 DATA 195,0,191,33,64,0,229,33
170 DATA 0,187,229,195,75,58,62,69
180 DATA 50,75,0,62,153,50,78,0
190 DATA 243,241,201,58,206,102,254,205
200 DATA 40,24,175,50,52,102,50,221
210 DATA 104,50,186,104,33,60,164,17
220 DATA 34,104,1,6,0,237,176,195
230 DATA 78,101,175,50,10,106,50,175
240 DATA 103,50,45,106,62,8,50,118
250 DATA 105,33,60,164,17,114,105,1
260 DATA 6,0,237,176,195,206,102,230
270 DATA 7,50,81,76,24
```

● Version disquette non pas cassette transcodée sur disquette !!
Pour passer à chaque fois au tableau suivant en normal
POKE &4DA8,Ø
POKE &4DCB,Ø
(Patrice MAUBERT)

```
10 REM Temps infini sur JET BIKE SIMULATOR version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &9033:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4373 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 IF C=1 THEN POKE &9004,&81
110 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &9000:RUN"DISK"
130 DATA CD,24,90,3E,00,32,58,81,32,7B,81,3E,4E,32,31,90
140 DATA CD,24,90,3E,66,32,31,90,21,00,80,11,00,00,0E,C1
150 DATA DF,31,90,C9,21,00,80,16,0B,1E,00,0E,12,DF,31,90
160 DATA C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

● Pour la version disquette non pas cassette copiée sur disquette !!
Pour passer à chaque fois au tableau suivant en normal, aller en piste 11, secteur 12 a &158, remplacer le 81 par un ØØ et a &17B, remplacer le 81 par un ØØ
(Patrice MAUBERT)

JINKS

● Pour changer de tableau à chaque fois que vous perdez, il vous suffit de rechercher les octets CA 2C Ø7 et les remplacer par ØØ ØØ ØØ. Et pour ceux qui préfèrent poker :
POKE &Ø2A5,Ø
POKE &Ø2A6,Ø
POKE &Ø2A7,Ø
(Patrice MAUBERT)

CPC

C64

```
1 REM Immunité totale pour JINKS
2 REM Version Cassette
10 DATA 37,170,249,167,43,165,62,147,213,13
20 DATA 145,214,13,101,174,49,146,135,204,174
30 DATA 101,146,65,247,81,5,42,75,91,72
40 FOR A=272 TO 301: READ A: POKE A,B-5: C=C+B
50 NEXT: IF C<>3546 THEN PRINT "Erreur": END
60 PRINT "Insérez la cassette": WAIT 653,1
70 POKE 816,16: POKE 817,1: LOAD
```

JOE BLADE

ST

● Ouvrir JOE_BLADE.TOS, quatrième et cinquième secteur sur cinquante,chercher C9 FF EE 13 FC ØØ 1E ØØ ØØ Ø1 et remplacer 13 FC ØØ 1E par 13 FC ØØ X, X secondes pour trouver le code de la grenade. Troisième secteur sur cinquante, chercher Ø1 Ø6 13 FC ØØ 14 1Ø ØØ ØØ F6, et remplacer 13 FC ØØ 14, par 13 FC ØØ X: X vies premier joueur.
(Sylvain LEDOYEN)

JAIL BREAK

CPC

● Pour avoir les vies infinies :
POKE 52Ø5Ø,234
POKE 52Ø51,234
POKE 52Ø52,234
POKE 52Ø97,234
POKE 52Ø98,234
POKE 52Ø99,234
SYS 512ØØ

```
10 REM VIES INFINIES POUR JAILBREAK
15 REM de Patrick FUNARO
20 MEMORY &A0FF
30 MODE 1
40 LOAD "!",&A100
50 POKE 41218,161:POKE 41221,161
60 POKE 41246,161:POKE 41249,161
70 POKE 41263,161:POKE 41285,161
80 POKE 41274,&BF
90 FOR I=&BF00 TO &BF06
100 READ A:POKE I,A
110 NEXT I
120 CALL &A100
130 DATA 175,50,123,205,195,0,240
```

JACKAL

CPC

● Pour avoir 255 vies avec un éditeur de secteur, rechercher les octets 3E Ø5 32 D3 et remplacer le Ø5 par FF.

Pour avoir 255 vies (premier joueur).
POKE &6ØD3,&FF
POKE &812D,&FF
Pour avoir 255 vies (second joueur).
POKE &6ØD4,&FF
(Antonio TREMOCO)

JEANNE D'ARC

ST

PREMIÈRE PARTIE LIBÉRATION D'ORLÉANS, LES BATAILLES ET LES SIÈGES :

Au début du jeu, il faut aller au Nord avec l'armée de Jeanne d'arc. Pendant la bataille, la meilleure tactique est la suivante : ne bougez pas. Tirez, avec vos archers, sur les soldats qui avancent, puis, quand il sont trop près, avec vos bombardes. Dès qu'il sont vraiment près (presque au contact de vos hommes), faites charger votre cavalerie et votre piétaille. Il est possible que les chevaliers de l'ennemi restent sur place. Si ce cas se présente, faites avancer vos archers (pas trop loin pour éviter les tirs des bombardes) et tirez, ils chargeront.

Après avoir anéanti les armées ennemies dans l'Orléanais, assiégez Orléans avec l'option "offensive". Il est fortement conseillé d'avoir beaucoup d'hommes pour pouvoir mieux endurer les coups et surtout, pour la partie d'escalade. Sur le pont-levis, il n'y a aucun problème, mais il ne faut pas arreter de frapper. Pendant l'escalade, vous pouvez vous protéger des pierres avec votre bouclier (en cliquant avec le joystick). Il est extrêmement difficile d'éviter l'huile bouillante. Heureusement, les défenseurs lancent surtout des pierres. Une fois Orléans libéré, allez dans la région de Champagne et prenez Reims. Pour les combats à cheval, il est conseillé de prendre une épée. Si vous êtes derrière votre adversaire, chargez la pointe de votre épée en avant. L'épée doit toucher votre ennemi au moment où il se retourne. Si vous chargez en même temps, donnez un coup d'épée vertical de haut en bas.

LE TRÊSOR ROYAL :

Après s'être fait sacrer roi à Reims, prenez les impôts sur les fouages dans une grande province (c'est pour payer la solde des troupes). N'oubliez pas la taille chaque septembre. Plus vous avez de provinces, plus vous percevez d'impôts. Une province en révolte ne produit aucun impôt et le pire, c'est que la révolte se propage vite. Pour éviter cela, pendez les meneurs. La pendaison des responsables d'une jaquerie sert d'exemple aux autres provinces. En prime, une bidouille pour Atari ST pour remplir sa caisse (ca ne marche pas si votre caisse est vide), notez la somme initiale, sauvegardez. Avec un éditeur de secteur, recherchez la somme initiale en hexadécimal et remplacez la par la somme désirée (en hexa).

DIPLOMATIE :

La diplomatie sert surout à libérer un capitaine ennemi (si vous en avez un), demandez vite une rancon car les prisonniers s'évadent rapidement. Comme ambassadeur, prenez De La Tremoille et Régnault de Chartres. Comme ville, Paris est le meilleur endroit pour négocier avec les anglais. Quand vous libérez un otage, ne demandez pas de sommes trop importantes. La rancon doit être proportionnelle aux qualités de l'otage, ainsi qu'à sa classe sociale (par exemple, le duc de Bretagne vaut plus que John Talbot). Si votre interlocuteur refuse tout dialogue, tuez l'otage.

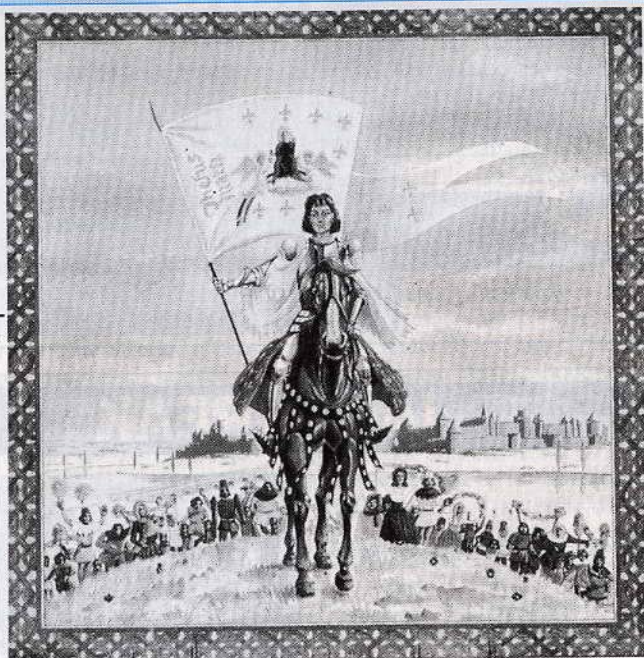
CONSEILS DIVERS :

Ne tuez pas vos propres vassaux. Il est inutile d'essayer d'éviter certain événements : Jeanne d'Arc meurt à Rouen, suite au procès de Cauchon, même si celui-ci a été tué et Rouen prise. De la Tremoille se fait exiler sans qu'on puisse protester. Henri d'Angleterre se fait proclamer roi à Paris même si Paris est libéré. Sauvez le jeu avant d'attaquer une ville car si vous perdez, vous pourrez reprendre la partie. Si vous avez beaucoup d'argent, construisez une forteresse dans les provinces n'ayant qu'une seule ville (ca coute entre 1 500 000 et 2 500 000, selon l'efficacité). Si l'unique ville de la province tombe aux mains de l'ennemi, ils devront encore prendre la forterresse pour avoir la province, de plus, la forteresse est beaucoup mieux protegée.

(stephane DUVAL)

Bidouille sur une partie sauvée de JEANNE D'ARC sur ATARI ST de LETANNEUR
Listing écrit en GFA 3.Ø
Ce programme vous donne plus de 2 milliards de livres tournois, 65ØØØ archers, 2ØØØØ chevaliers, 65ØØØ troupes et 1ØØ bombardes.

```
a=MALLOC(23Ø2)
BLOAD  "PARTIE.COU",a
LPOKE  a+&H782,&H7FFFFFFF
LPOKE  a+&H4,&HFDE84E2Ø
LPOKE  a+&H8,&HFDE80064
BSAVE  "PARTIE.COU",a,23Ø2
```



JOE BLADE II

CPC

Pour avoir le temps infini:

-Première partie:
POKE &24AD,Ø
-Deuxième partie:
POKE &26B4,Ø
-Troisième partie:
POKE &28D3,Ø
-Quatrième partie:
POKE &2319,Ø

```
1 'Temps infini,cles en plus et
2 'on ne meurt pas quand on tombe.
3 'JOE BLADE II version cassette
4 'Par Patrick FUNARO
1Ø  DATA  33,53,174,54,195,35,54,14,35,54
2Ø  DATA  19Ø,195,Ø,172,62,Ø,5Ø,1Ø6,21,62
3Ø  DATA  5,5Ø,152,29,62,112,5Ø,4Ø,35,5Ø
4Ø  DATA  188,36,5Ø,195,38,5Ø,226,4Ø,2Ø1,Ø
5Ø  MEMORY  &3FFF:MODE 1
6Ø  FOR A=4864Ø  TO 48678:READ B:POKE A,B
7Ø  C=C+B:NEXT A
8Ø  IF C<>3168  THEN PRINT"Erreur!!!":END
9Ø  POKE  &BE14,2:LOAD"!"
1ØØ  POKE  &417F,&8F:POKE  &41CC,&B3
11Ø  POKE  &422C,&F9:CALL  &4ØØ5
```

JEANNE D'ARC

AMIGA

```
' Bidouille sur JEANNE D'ARC
' en GFA Basic sur AMIGA
' par Christophe PARIS
' (c) 1989 JOYSTICK Hebdo
' Il est préférable de faire toutes
' les modifications après
' avoir conquit  ORLEANS puis REIMS.
max=23Ø2
DIM fichier&(max)
present
charge_disk
tableau
label:
changement
nul:
PRINT AT(15,25);"Etes vous sur pour sauvegarder ?(o/n)";
FORM INPUT 1,a$
IF a$<>"n" AND a$<>"o" AND a$<>"N" AND a$<>"O"
  GOTO nul
ENDIF
IF a$="n" OR a$="N"
  GOTO label
ENDIF
sauvegarde
END
'
PROCEDURE tableau
  PRINT AT(2Ø,11);"       M O D I F I C A T I O N S
"
  PRINT AT(15,15);" Nb de chevaliers-> ";fichier&(6/2)
  PRINT AT(15,17);" Nb d'archers    -> ";fichier&(4/2)
  PRINT AT(15,19);" Nb de pi_tons   -> ";fichier&(8/2)
  PRINT AT(15,21);" Nb de bombardes -> ";fichier&(1Ø/2)
  PRINT AT(15,23);" TRESORS ROYAL   ->  ";
 PRINT LPEEK(V:fichier&(1922/2))
RETURN
PROCEDURE modif
  encore:
 PRINT AT(x+12,y);"modification?(o/n) ";
  FORM INPUT 1,a$
  IF a$<>"n" AND a$<>"o" AND a$<>"N" AND a$<>"O"
    GOTO encore
  ENDIF
  IF a$="N" OR a$="n"
    GOTO fin_saisie
  ENDIF
  PRINT AT(x,y);"                                 "
  IF y=23
   PRINT AT(x,y);"(maxi=2147483647) ";
    GOTO fin_max
  ENDIF
 PRINT AT(x,y);"(maxi=";INT(&HFFFF/2);") ";
  fin_max:
  INPUT new
  IF y=23
    GOTO tresor
  ENDIF
  IF new>32767
    new=32767
  ENDIF
 fichier&(loc/2)=new
  GOTO fin_saisie
  tresor:
  IF new>2147483647
    new=2147483647
  ENDIF
 LPOKE V:fichier&(1922/2),new
  fin_saisie:
  PRINT AT(x,y);"                                 "
  tableau
RETURN
PROCEDURE present
 PRINT AT(15,2);"----------------------------------";
 PRINT "---------------"
 PRINT AT(15,3);"--->COMMENT FAIRE GAGNER JEANNE ";
  PRINT "D'ARC AU LOTO <----"
   PRINT  AT(15,4);"------------------------------------";
  PRINT  "---------------"
  PRINT AT(15,6);"        fait par Christophe PARIS "
  PRINT AT(15,8);"          (c) 1989 JOYSTICK HEBDO  "
RETURN
PROCEDURE  charge_disk
  PRINT AT(15,15);" insérez le disk de sauvegarde";
  PRINT " 'Jeanne d'Arc' "
  PRINT AT(15,16);"& pressez sur le bouton de sourie"
  WHILE MOUSEK=Ø
  WEND
   BLOAD  "dfØ:partie.cou",V:fichier&(Ø)
  PRINT AT(15,15);"                                        "
  PRINT AT(15,16);"                                        "
RETURN
PROCEDURE changement
  x=43
  y=15
  loc=6
  modif
  x=43
  y=17
  loc=4
  modif
  x=43
  y=19
  loc=8
  modif
  x=43
  y=21
  loc=1Ø
  modif
  x=43
  y=23
  loc=1922
  modif
RETURN
PROCEDURE  sauvegarde
   BSAVE  "dfØ:partie.cou",V:fichier&(Ø),max
RETURN
```

● Pour garnir vos coffres une fois que vous êtes roi, commanditez un enlèvement à Gunther de Kolhm en lui offrant le maximum, demandez lui d'enlever Jean VI de Bretagne, ce qui doit (pour les trois premières fois) marcher à tout les coups. Puis aussitôt qu'il est dans vos cachots,envoyez Yolande d'Aragon et Dunois pour négocier sa libération auprès du roi d'angleterre, en demandant le maximum (le lieu de négociation n'a aucune importance),et voila, théoriquement vous avez maintenant des caisses bien remplies...

● Pour le passage facile du pont levis, laisser le doigt constamment sur le bouton de la manette appuyée, tout en laissant la manette dirigée vers la droite, les combats sont ainsi toujours gagnants. Pour les combats contre le cavalier solitaire, prendre la massue, se mettre dans un coin (droit de préférence) et ne plus bouger, joystick toujours orienté vers le bas et l'autre est fichu. Utilisez souvent vos espions dans l'option "coup de main", les deux meilleurs sont ceux des coins supérieur droit et inférieur gauche. Ne perdez pas de temps à essayer de revendre des prisonniers, ça marche trés rarement, il vaut mieux les exécuter avant qu'ils ne s'échappent (ainsi les anglais auront de moins en moins de chefs de guerre).
(Arnaud LADRIERE)

● Pour augmenter vos chances de victoire au maximun lorsque vous rencontrez un chevalier solitaire, allez tout à fait à droite de l'écran, et frappez l'adversaire dès qu'il arrive. En principe, la victoire ne peut vous échapper.

● A l'approche de l'hiver, par précaution, n'oubliez pas de licencier vos hommes, car bien souvent l'hiver aucun combat n'est possible, et vous seriez obligé de payer les troupes pour rien.

K

KARNOV

CPC

Au niveau 9 (c'est à dire le dernier) quand tu es arrivé devant les cinq miroirs, place l'échelle avec les deux miroirs du milieu sur le plus haut miroir, tire entre le socle et le miroir. Ensuite descend de l'échelle et le parchemin descendra. Attention, cette opération se fait sans que le sorcier n'arrive ou n'apparraisse.
(M. de "la CHOCOLATERIE")

```
1REM Vies infinies pour KARNOV version Disquette.
10 MEMORY &9FFF:FOR I=&A000 TO &A08F:READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 MODE 0:IF B<>15047 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &A000
50 DATA 01,0A,A0,21,8E,A0,CD,D1,BC,C9,12,A0,C3,21,A0,C3,5B,A0,4C,49
60 DATA D4,45,43,D2,00,00,00,00,00,00,00,00,00,F5,AF,32,8D,A0,F1,FE
70 DATA 03,20,38,DD,7E,00,DD,56,02,DD,6E,04,DD,66,05,C6,00,1E,00,F5
80 DATA 0E,07,CD,0F,B9,F1,C5,4F,F5,3A,8D,A0,FE,00,28,06,F1,CD,4E,C6
90 DATA 18,04,F1,CD,66,C6,C1,CD,18,B9,C9,F5,AF,3C,32,8D,A0,18,C3,21
100 DATA 70,A0,7E,FE,00,C8,CD,5A,BB,23,18,F6,4E,4F,4D,42,52,45,20,44
110 DATA 27,41,52,47,55,4D,45,4E,54,53,20,49,4E,43,4F,52,52,45,43,54
120 DATA 00,00,00,00,ED,5B,42,BE,21,8D,00,01,19,00,ED,B0,C9,24,00,03
130 DATA 07,00,AA,00,3F,00,C0,00,10,00,00,00,00,0F,2A,52,E5,02,04,00,00,FF
140 ùLIT,&4000,4,&21
150 IF PEEK(&4067)<>5 THEN PRINT"CE N'EST PAS KARNOV":END
160 POKE &4067,255:ùECR,&4000,4,&21:ùLIT,&100,0,&41:ùCPM
```

```
1 REM Vies infinies sur KARNOV
10 PRINT CHR$(147):FOR I=560 TO 618
20 READ A:POKE I,A-5:NEXT
30 IF C=6375 THEN CALL 560
40 PRINT»ERREUR DANS LES DATAS»:END
50 DATA 37,49,252,174,73,146,210,8,174,7,146,211,8,61,37
60 DATA 113,250,81,86,8,174,213,146,210,8,174,8,146,211
70 DATA 8,174,123,146,211,6,81,213,8,174,7,146,50,14,174
80 DATA 103,146,53,14,81,240,7,174,170,146,228,133,81,5,133
```

Pour avoir les vies infinies :
POKE 32991,36
Pour avoir du temps infini:
POKE 35884,36
Execution :
SYS 32768

C64

KRAKOUT

C64

NB=N° du tableau
POKE 32934,NB POKE 44388,234
POKE 44389,234 POKE 44390,234
SYS 32837

CPC

```
100 REM Vies infinies sur KARKOUT version Disquette
110 REM De Florence LAFITTE
120 DATA 1,23,0,4,26,2,11,9,16,6,3,24,15,10,13,12
130 DATA &CD,&84,3,&CD,0,&C0,&21,0,&C0,&11,0,&80
140 DATA 1,0,&40,&F3,&ED,&B0,&C3,&94,&4E
150 MODE 0:FOR A=0 TO 15:READ I:INK A,I:NEXT
160 OPENOUT "D":MEMORY &383
170 FOR A=&40 TO &54:READ B:POKE A,B:NEXT
180 LOAD "KRACK3"
190 MODE 2:INK 1,1:LOAD "KRACK4"
200 POKE &13C9,0
210 CALL &40
```

```
1 REM Vies infinies pour KRAKOUT version Cassette
10 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:B=0:FOR I=&40 TO &64
20 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B=2972 THEN CALL &40
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 6,1,33,93,0,17,0,1,205,119,188,33,0,1
60 DATA 205,131,188,205,122,188,33,94,0,34,5
70 DATA 1,195,0,1,46,175,50,58,123,195,148,78
```

THOMSON

Dans le programme KRAKOUT, placer un LOAD"KRAKOUTV" à la place de LOAD"KRAK2" ce dernier appellera le programme suivant préalablement sauvegardé par SAVE"KRAKOUTV"

```
10 REM Vies infinies par Laurent FERRY
20 CLEAR, &HDFFF
30 LOADM"KRNDAT":LOADM"T":LOADM"SCR100.KRN"
40 EXEC &HC000
50 LOADM"MESS":LOADM"SPIN"
60 POKE &HBB5F,9:POKE &HBB60,9:EXEC &HB000
```

Pour jouer vous savez tous qu'il faut branchez la manette sur le port 2 du clavier mettez-vous au premier tableau et branchez la manette sur le port 1 du clavier et appuyez sur Fire, comme ça vous pouvez aller à n'importe quel écran.
(Alexandre PEYRON)

KUNG FU MASTER

CPC

```
1Ø REM Vies infinies pour KUNG FU MASTER version K7
2Ø MEMORY &3ØØØ
3Ø FOR I=&BFØØ TO &BF4C
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT
6Ø IF B<>78Ø8 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø LOAD"":CALL &3A6A
8Ø LOAD"!",&3Ø4Ø
9Ø CALL &BFØØ
1ØØ DATA 1,2ØØ,1,17,55,189,33,45,191,237
11Ø DATA 176,1,242,1,33,64,48,17,64,Ø
12Ø DATA 237,176,33,64,Ø,229,33,Ø,187,229
13Ø DATA 33,242,1,229,33,7,184,229,33,187
14Ø DATA 2,229,241,243,2Ø1,62,3,5Ø,32,1Ø6
15Ø DATA 62,255,5Ø,37,1Ø6,62,136,5Ø,56,189
16Ø DATA 62,2Ø7,5Ø,55,189,62,136,5Ø,56,189
17Ø DATA 5Ø,57,189,195,55,189,Ø
```

```
1 REM 255 vies sur KUNG FU MASTER
2 REM pour la Compilation
3 REM THEY SOLD A MILLION 3
4 REM de Laurent MORA
1Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR I=Ø TO 15
15 INK I,Ø:NEXT I
2Ø LOAD"KUNG.SCN",&CØØØ
3Ø INK Ø,1:INK 1,15:INK 4,18:INK 5,24
32 INK 6,26:INK 7,Ø:INK 8,16:INK 5,22
34 INK 14,2:INK 13,24:INK 15,9:INK 11,6
36 INK 2,3:INK 3,19:INK 1Ø,13
4Ø OPENOUT"NM":MEMORY &4FF
5Ø LOAD"KUNG.DAT",&5ØØ
7Ø FOR I=Ø TO 19:READ A$
75 POKE &A8ØØ+I,VAL("&"+A$):NEXT I
8Ø DATA Ø1,D1,9C,11,4Ø,ØØ,21,ØØ,Ø5,ED
85 DATA BØ,3E,ØØ,CD,1C,BD,ØØ,CD,ØB,9C
9Ø POKE 32412,Ø:POKE 32413,&CE
1ØØ CALL &A8ØØ
```

● Pour avoir les vies infinies :
POKE &79DE,Ø
POKE &79DF,&CE

KRYPTON EGG

ST

```
' Vies infinies pour KRYPTON EGG par Eric
Bourdeaux
'
PRINT " inserez le disc 1 de krypton egg"
PRINT " desirez vous mettre le jeu en"
PRINT " vies normales ou en vies"
PRINT " infinies ? (n ou i)"
INPUT a$
e%=83
f%=121
IF a$="i"
  e%=96
  f%=4
ENDIF
OPEN "u",#1,"krypton1.cod"
SEEK #1,&H7C7E
POKE 3ØØØØØ,e%
BPUT #1,3ØØØØØ,1
SEEK #1,&H7C7F
POKE 3ØØØØØ,f%
BPUT #1,3ØØØØØ,1
CLOSE #1
```

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteurs et rechercher dans le fichier KRYPTON1.COD les octets :
53 79 79 ØØ ØØ 8C 6C ØC 79 FF FF
et les remplacer par :
6Ø Ø4 ØØ ØØ 8C 6C ØC 79 FF FF.
Puis éditer le fichier KRYPTON2.COD et rechercher les octets :
53 79 ØØ ØØ 8C CE ØC 79 FF FF et les remplacer par :
6Ø Ø4 ØØ ØØ 8C CE ØC 79 FF FF.
Génial, ça marche aussi pour le dernier tableau.
(GILLUS)

● Au moment où le jeu vous demande le disk B, cliquez 8 fois sur le bouton de droite de la souris, puis cliquer sur celui de gauche.

Pendant une partie, il vous suffit d'appuyer sur F1Ø pour avoir des vies infinies, appuyez sur 'ESC' pour changer de tableau et appuyer sur 'CTRL' pour accéder au tableau du monstre directement. Attention, si le monstre vous bat, vous aurez le droit :
- à un joli GAME OVER
- et de recommencer votre partie

KING OF CHICAGO

AMIGA

● Ne jamais tuer 'THE OLD MAN' en présence de Ben ou de l'un de ses amis. Ben doit faire partie de l'équipe pour conquérir la partie ouest de Chicago.

KING QUEST IV

TOUS

● Aller toujours vers l'Est jusqu'au chateau de Lolotte, elle vous donnera une mission avec une récompense à la clef. Entrer dans la maison près du cimetière et prenez la première porte à gauche. Approchez vous près de la bibliothèque à droite du portrait et tapez "GET BOOK". Allez en face du portrait et tapez "LOOK PICTURE". Dirigez vous ensuite vers le mur de gauche et tapez "LOOK WALL" puis "MOVE LATCH", entrez dans le passage secret et prenez la pelle en tapant "GET SHOVEL", vous pouvez ressortir de la maison ou continuer à monter les escaliers, dans ce cas, montez, passez entre le banc et l'orgue, tapez "SIT ON THE BENCH" puis "PLAY ORGAN", je ne sais pas quel est le résultat mais vous en serez quitte pour un petit morceau de musique... Allez vers le petit pont et regardez dessous, vous verrez un point jaune (dans l'ombre), allez à coté et tapez "GET BALL". Allez à la mare, approchez vous du bord et tapez "THROW BALL IN THE WATER", allez près de la grenouille, tapez "GET FROG" puis "GET CROWN" (quand vous mettrez cette couronne sur votre tête en tapant "WEAR CROWN" vous serez changé en grenouille). Allez dans la maison des nains. Entrez et tapez "CLEAN ROOM", observez la scène, quand vous serez à table, tapez "TALK DWARF" puis ENTER, recommencez trois fois. Quand ils seront partis, approchez vous de la table et tapez "GET POUCH". Allez à la mine (jusqu'au fond), approchez vous du nain près du seau et tapez "GIVE POUCH". le nain vous donnera une lanterne. Dans un tableau, vous verrez un oiseau sur le sol qui s'envolera à votre approche. Allez le plus vite possible à l'endroit ou il était posé puis tapez "GET WORM". A la piscine, vous verrez un ange arriver (si il n'est pas la ressortir et rentrer jusqu'à son arrivée). Attendez qu'il soit dans l'eau puis précipitez vous dans la piscine, il partira en laissant son arc et 2 flêches.
(Xavier CHARRUAU).

KULT

ST

VOICI DÉJÀ LA RÉPONSE AUX 5 ÉNIGMES :

DE PROFONDIS

- Cliquer (la statue s'enfonce),
- Cliquer sur "attendre".
- Cliquer sur le crochet qui sort du plafond : choisir l'option "attraper au lasso..." du cerveau.
- Cliquer sur "attendre",
- Cliquer sur la statue de pierre qui sort : choisir l'option "sauter dessus",
- Adorer la statue jusqu'à ce qu'elle vous conduise sur l'autre rive,

Î VOUS OBTENEZ UN PREMIER CRANE.

LE PENDU

- Utiliser le PSY POUVOIR "SUPERVISOR" ou utiliser la lanterne si on l'a,
- Utiliser le PSY POUVOIR "TRANSFORMATION EN MOUCHE" et se poser sur la plate-forme sous le pendu,
- Appuyer sur le levier à gauche du pendu (pousser),
  => Il meurt (normal, c'est un traître !).
- Enlever corde (après avoir cliqué sur le pendu),
  => Il tombe et va mourir DEILOS
- Cliquer sur le creux (au-dessus de la plate forme),
- Inspecter le creux,

Î VOUS OBTENEZ UN SECOND CRANE.

LE MUR

- Appuyer sur la dalle "Zone 2" dés le début,
- Ouvrir une des 2 portes (à droite ou à gauche),
- On arrive devant une statue de croisé,
- Cliquer sur la marche sous la statue (monter dessus),
- Fouiller dans votre poche,
- Cliquer sur poignard et choisir l'option "mettre dans" et glisser le poignard dans la fente au niveau du coeur,
- Emprunter le passage près du mur,
- On arrive devant un trou (cliquer dessus), l'inspecter,

Î ON TROUVE UN TROISIEME CRANE.

- Revenir sur vos pas et prendre le passage près du mur (seul passage),

EN PRESENCE DU SCORPION

- Cliquer sur le scorpion,
- Choisir l'option "prier",
- Franchir la porte sous l'araignée,
- Dans la salle avec la maîtresse, cliquer sur la toile et choisir l'option "ramper",
- Offrir la mouche donnée au départ par le maître des épreuves à l'araignée,
- Vous pouvez ou non l'embrasser mais surtout ne pas la ....(risque de piqûre),
- Choisir d'offrir la mouche à l'araignée bleue et prenez la rouge,
- Revenir au scorpion et mettre l'araignée rouge dans sa bouche ouverte.
- La trappe (découverte au scanner) s'ouvre et KHELE sort,
- Cliquer sur la trappe et choisir "passer"

Î VOUS TROUVEZ UN QUATRIEME CRANE.

LES JUMEAUX

- Cliquer sur chacun des 2 serpents : ouvrir leur gueule
- Aller dans la salle à gauche. ("LA SOURCE),
- Devant la fontaine, inspecter la tête de serpent. (on apprend que l'oeil est un peu usé),
- Cliquer sur l'option "appuyer sur l'oeil" (l'eau coule),
- Remplir le gobelet,
- Retourner dans la salle des "JUMEAUX",
- Verser l'eau ("vider dans" en ayant cliqué sur le gobelet) dans la gueule du serpent de gauche), on récupère un petit dé. (le prendre,)
- Lancer le dé (cliquer sur le dé et choisir "lancer sur") : normalement, "on fait un 2",
- Mettre le dé dans la gueule du serpent de droite, la porte du fond est alors libérée ; la franchir,
- On arrive dans la salle "QUI SERA SAUVE ?",
- Cliquer sur la tête du serpent sur le mur ("appuyer"), bruit dans la salle LA SOURCE
- Soulever les mains "en bas à gauche" et "en haut à droite",
- "Recliquer" sur la tête su serpent ("appuyer"), une trappe s'ouvre au mur,
- Inspecter cette dalle, regarder le symbole et retenir ce que c'est,
- Retourner dans la salle LA SOURCE, on trouve alors devant la fontaine 6 cubes qui, lorsqu'on les inspecte, comportent chacun un signe gravé :
  - CUBE 1 : CERCLE,
  - CUBE 2 : TRIANGLE,
  - CUBE 3 : ETOILE,
  - CUBE 4 : CROIX,
  - CUBE 5 : CARRE,
  - CUBE 6 : LIGNES ONDULEES.
- En fonction du dessin observé sur la trappe dans "Qui sera sauvé ,", soulever le cube qui porte le même dessin,

Î ON TROUVE LE CINQUIEME CRANE.

Le jeu ne peut être fait aussi facilement :
- Rencontrer des aspirants pour échanger les objets,
- S'il n'y a pas de protozarks dans le coin, tuer le mec carrément, ou alors voler l'objet par "télékinési"),
- Rapporter les 5 crânes vers un échangeur dans l'orbite du maître : on devient alors DIVO et on se rend à la salle du rêve près du passage dans "l'anno", mais là, je me fais tuer par la maîtresse en m'endormant.

(Ronan BOUYER)

KINETIK

CPC

```
1 ' Vies et ènergie infinies, immortalité
2 ' pour KINETIK version disquette
1Ø OPENOUT "d": MEMORY 1279: LOAD "kinetik.scn",&4ØØØ
2Ø CALL 16384:LOAD"kinetik1",&5ØØ: LOAD"kinetik2",&45ØØ
3Ø MODE 1: POKE &35C6,Ø: POKE &19Ø4,2Ø1: POKE &34FD,2Ø1
4Ø POKE 2715,9: CALL &5ØØ
```

● Avec le truc qui suit : faites attention de bien payer vos factures... Prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 3A,F2,44,3D,FE,FF et remplacer 3D par ØØ ce qui donne des vies infinies.

(L'huissier Arnaud)



KULT

ST

Suite de la solution (Après les 5 Enigmes) de Gilles GOZARD

A partir de cet instant je fais une sauvegarde car sur les 6 plaques de la source, une seule contient un crâne, les autres sont mortels. Comme je n'ai pas la solution, je les teste une a une, et si je suis tué, je n'ai pas besoin de tout recommencer.

Allez échanger les cinq crânes, vous gagnez un oeuf.

Ne pas suivre les ordres que l'on donne à cet instant.
Sortir de l'anneau "PASSAGE DES FIDELES", montrer l'oeuf si on vous le demande.

- LE PARVIS

Ne pas aller "REVE DE PANGE" ni "SALLE DE GARDE"
Faire "BROUILLEUR D'ESPRIT" au garde au fond à droite, puis entrer.
Ne pas perdre de temps car ils vont vous poursuivre.

- LA GARGOUILLE

Ne pas aller "ANTE CHAMBRE", inspecter "GARGOUILLE", appuyer sur l'oeil, une fois de l'autre coté ne pas s'occuper du cadavre, et attraper le levier au lasso actionner, passer dans trappe.

- LES GALERIES

Aller tout droit jusqu'à NORMAJEE, ASH, écouter ce qu'ils disent, faire un "SCANNER", ouvrir tombe, prendre "FEU et FIOLE", aller galerie gauche jusqu'à trappe, entrer, vous voila au réfectoire.

- ABLUTIONS

Toutes les portes donnent sur des dortoirs où vous pourrez lire des inscriptions.

- SEUIL DE LA VERITE

Mettre l'oeuf dans bouche de la statue, inspecter "LUTRIN" faire "TELEKINESIE" pour attraper statuette.

- APAISEMENT DES PUISSANCES

Tuer prêtresse, faire "BROUILLEUR D'ESPRIT" à SAURA, lui faire boire la fiole et hop, vous avez récupéré votre petite copie.

- LE REPOS DE SAURA

Poser statuette dans la niche, la trappe s'ouvre. Faire entrer le singe dans celle-ci; maintenant retourner "PRESENCE DE DIEU", le mur des étoiles s'ouvre.
Vous êtes prêt à affronter "PROTIZIM HARSSK", son maître, et la fidèle QRIICH.

- NAISSANCE D'UNE RACE DIVINE

Attention, vous devez posséder assez de PSI POUVOIR.
Entrer.
Pousser levier (le mur d'étoile se ferme).
Tuer ZORQ "KILLER" PSI POUVOIR.
Brouiller esprit d' HARSSK (QRIICH se fixe sur sa tête).
Pendant qu'il monte à l'échelle, fermer trappe avec télékinésie.
Attendre qu'il se cogne en haut, et qu'il lâche SAI FAI.
Lancer le poignard de sacrifice (sur HARSSK) récupéré dans "APAISEMENT DES PUISSANCES".
Et voila, c'est fini, vous êtes libre, et tous les PROTOZORQS sont morts.



THE KRYSTAL

Au début, avant tout trouvez le «beggar» et donnez-lui les «skringles» deux fois, puis acceptez le pommeau. Maintenant trouvez gloop, puis demandez lui «what do you do?». Acceptez l'invitation qu'il vous offre. Allez au palace et dites au garde «i have an invitation». Entrez dans le palace et passez devant Nedrod jusqu'au kring. Acceptez les «skringles». Rencontrez la princesse et dites «it's a secret», puis acceptez l'anneau de belz (ring of belz). Allez sur la place du marché et et ramassez le rouleau et le la meilleure chose à faire est de deccélérer et garder l'ennemi le plus loin possible de vous (mais pas hors de portée) tout en les détruisant eux et leurs projectiles. Dès que vous aurez disposé de la première vague vous attaquant, accélérez en direction de la petite planète mais ralentissez dès qu'une nouvelle escadrille apparaît. Continuer de répéter ce procédé jusqu'à ce que vous atteigniez votre destination. Lorsque vous atterrirez, trouvez tante Polly et demandez-lui «where are you?». Acceptez le «multipep». Ramassez les de manière à acquérir de l'expérience. Retournez à votre vaisseau et sélectionnez l'icône pour «feltina» (de nouveau, utilisez les mêmes tactiques de vol qu'auparavant). Lors de votre arrivée, utilisez le «heatpro» immédiatement et trouvez l'anneau des sphères. Il est utile de noter que la sphère ne peut être ramassée sauf si le pommeau (pommel) se trouve dans l'inventaire. Entraînez-vous encore à quelques combats d'epée et retournez à zapminola. Trouvez le pirate blanc et donnez aux enfants du minolan votre trouvaille. passés, utilisez l'anneau de belz. L'anneau ne marchera pas si le rouleau ne se trouve pas dans l'inventaire. Maintenant demandez à malvalla «where am i?», acceptez la ceinture des sœurs célestes, et vous retournerez automatiquement à votre vaisseau. Sélectionnez l'icône de magno et allez-y, toujours en utilisant les tactiques précédemment mentionnées. Lorsque vous serez relâche de la «brain cell» (vous devez disposer d'assez de points psychiques), vous devez trouver et tuer redhead



«frandanas» de sereena, qui se trouve là, et utilisez-les pour la force. Donnez la charité au «butler». Franchissez la porte verte et passez à travers l'arche centrale dans le hangar spatial puis pénétrez à l'intérieur de votre vaisseau. Sélectionnez l'icône du haut pour «zapminola» et décollez. Lorsque vous voyagerez dans l'espace, tablettes de «heatbro» en dehors de la tête du kring et retournez dans votre vaisseau de la même facon que vous êtes venu. Sélectionnez l'icône de glysta et en utilisant les mêmes tactiques qu'auparavant, dirigez-vous vers elle. Lorsque vous atteindrez votre destination, ramassez le «psychisorber» et engagez-vous dans quelques combats d'epée Donnez la charité à Malagar et entrez dans la tête du kring. Achetez «greige» et «fissionchips» à Venkor et utilisez-les pour la force, puis allez dans votre chambre en haut et écoutez votre radio. Maintenant retournez au vaisseau et voyagez n'importe où. Suivez le scorpion bleu à travers l'anneau magique. Une fois après que redhead et la princesse seront dans un combat d'epée final (vous devez disposer d'assez de points de force). Confrontez Finn Shadok dans un combat psychique, il sera battu si vous disposez du psychorber dans votre inventaire. Après avoir vaincu Shadok dans un combat psychique, entrez dans la porte qui ne sera pas ouverte et observez le final.

L

LIVE AND LET DIE

```
1 REM FUEL ET MUNITIONS INFINIES POUR LIVE & LET DIE
  2 REM VERSION AMSTRAD DISQUETTE
10 MODE 1:MEMORY &A40F:B=0:FOR I=&BF00 TO &BF12:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
20 IF B<> 1747 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
30 CALL &BD37:LOAD"!",&A410:POKE &A457,0:POKE &A458,&BF:CALL &A410
40 DATA 62 , 0 , 50 , 3 , 116 , 62 , 201 , 50 , 134 , 116
50 DATA 62 , 40 , 50 , 241 , 107 , 195 , 253 , 5 , 0 , 74 , 79 , 89
```

```
10 REM Vies infinies pour LIVE AND LET DIE version K7
20 MODE 1:FOR I=&BF00 TO &BF11
30 READ A:POKE I,A
40 NEXT I
50 POKE &BF06,&C9:POKE &BF0B,&18
60 PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE"
70 CALL &BD37
80 MODE 1:MEMORY &A40F:LOAD"!",&A410
90 POKE &A457,0:POKE &A458,&BF:CALL &A410
100 DATA 62,25,50,3,116,62,33,50,134
110 DATA 116,62,40,50,241,107,195,253,5
```

CPC

● Pour avoir de l'essence à l'infini: piste 6, secteur C6, adresse 11A, remplacez 19 par ØØ. (Pascal BOSSY).

● Pour mourrir de rire à l'infini : POKE Daniel,Daniel
Pour avoir du Fuel infini, il faut rechercher toujours avec un éditeur de secteur, les octets suivants : 35 11 F3 FF 19 et les remplacer par : 35 11 F3 FF ØØ
Et pour les pots coeur :
POKE 74Ø3,Ø (Patrice MAUBERT).

```
1 REM Tout à l'infini pour LIVE AND LET DIE
10 POKE 53281,1: POKE 53280,1
20 FOR A=288 TO 386: READ B: POKE A,B-5: C=C+B: NEXT
30 INPUT "Insérez la cassette et tapez <RETURN>":OK$
40 SYS 288
50 DATA 165,5,137,257,174,229,138,258,182
60 DATA 257,150,257,205,213,254,235,258,213
70 DATA 250,174,81,146,230,260,174,242,146
80 DATA 231,260,174,251,146,232,260,174,58
90 DATA 138,6,167,6,165,6,174,6,37
100 DATA 191,260,174,5,37,194,260,174,5
110 DATA 37,218,260,174,37,146,227,8,174
120 DATA 112,146,228,8,174,6,146,229,8
130 DATA 81,5,9,174,243,146,165,25,174
140 DATA 81,146,216,252,174,205,146,217,252
150 DATA 174,252,146,218,252,243,37,213,101
```

C64

ST

```
10 REM FUEL INFINI POUR LIVE AND LET DIE
15 REM DE PEDOT Olivier
20 OPTION BASE 1:DIM A%(1024):CHEAT=VARPTR(A%(1))
30 OFF SEG=0:REM n'utilisez pas cette ligne avec le nouveau ST BASIC
40 FOR X=0 TO 239 STEP 2
50 READ B:POKE CHEAT+X,B
60 NEXT X
70 BSAVE "LIVECHT.PRG",CHEAT,244
400 DATA &H6014,&H0000,&H00D4,&H0000,&H0000,&H0000,&H0000,&H0000
410 DATA &H0000,&H0000,&H0000,&H0000,&H0000,&H0000,&H4FF4,&H01FE
420 DATA &H2C4F,&H2F3C,&H0000,&H0560,&H487A,&HFEF2,&H4267,&H3F3C
430 DATA &H004A,&H4E41,&H4FEF,&H000C,&H487A,&H0082,&H3F3C,&H0009
440 DATA &H4E41,&H5C8F,&H3F3C,&H0007,&H4E41,&H548F,&H4267,&H487A
450 DATA &H0068,&H3F3C,&H004E,&H4E41,&H487A,&H0061,&H487A,&H005D
460 DATA &H487A,&H007D,&H2F3C,&H004B,&H0003,&H4E41,&H4FF9,&H0007
470 DATA &H7FF0,&H2F40,&H0004,&H2240,&H43E9,&H0100,&H2049,&H244E
480 DATA &H704B,&H24D8,&H24D8,&H51C8,&HFFFA,&H237C,&H244E,&H4E71
490 DATA &H014E,&H41F9,&H0007,&HFF00,&H2348,&H021A,&H45FA,&H000C
500 DATA &H701F,&H20DA,&H51C8,&HFFFC,&H4ED1,&H41F9,&H0006,&HED8C
510 DATA &H317C,&H4E71,&H1228,&H4ED0,&H2A2E,&H2A00,&H1B45,&H496E
520 DATA &H7365,&H7274,&H2067,&H616D,&H6520,&H6469,&H736B,&H2061
530 DATA &H6E64,&H2070,&H7265,&H7373,&H2061,&H206B,&H6579,&H0061
540 DATA &H7594,&H6F5C,&H6C69,&H7662,&H6FGF,&H742E,&H7072,&H6700
```

● Une bidouille d'enfer qui se réalise avec un éditeur de mémoire (type-monitor-c) :
-<S3ØØØØ ØØ ØØ ØØ -<S 3Ø2ØØ ØØ ØØ Ø1 éditer l'adresse 3Ø17AB et mettre ØØØ7FAØØ -b 3ØØØØ (CHK=73565306)
Pour avoir du fuel infini : éditer l'adresse 7FAØØ et mettre 21FC 4E71 AE71 1882 AEF8 1ØØØ
Pour avoir des rockets infinies :
éditer l'adresse 7FAØØ et mettre 21FC 4E71 6Ø1E 6758 4EF8 1ØØØ Pour avoir les deux en même temps : éditer l'adresse 7FAØØ et mettre 21FC 4E71 4E71 1882 21FC4E71 6Ø1E 6758 4EF8 1ØØØ ->S3ØØØØ ØØ ØØ ØØ ->S 3Ø2ØØ ØØ ØØ Ø1. (Pierre BOUTAVANT)

AMIGA

LAST MISSION

Pour avoir les vies infinies: Presser les touches O.P.E.R. et la touche 'COPY' en même temps.
(Diégo PRADOS).

CPC

C64

Pour avoir les vies infinies:
POKE 7927,12
SYS 14848

LEVIATHAN

```
'LEVIATHAN DE Xavier PLATHEY
REPEAT
CLS
Input"Combienvoulez-vousdevies(1à255)";Vie
Until Vie>Ø and Vie<256
Open "U",#1,"\AUTO\LEVIATHN.PRG"
Seek #1,&H16B3
Print #1,CHR$(Vie);
Close
Edit
```

ST

C64

Bombes infinies:
POKE 42441,36
Carburant infini:POKE 33291,36
Invulnérabilité:POKE 38812,96
Temps illimité:POKE 33387,36
Vies infinies:POKE 45612,36
Exécution: SYS 3278Ø

LAST NINJA

APPLE

Deux méthodes : patcher en mémoire ou sur disque. Le résultat est similaire.
1- en mémoire : si vous avez Diversi-cache mettre AD en 2/ADFB sans Diversi-cache : mettre AD en 5/47B9
2- sur disque : bloc$2Ø1 octet $1F1 mettre AD au lieu de CE (Hervé LACAUSSADE).

C64

```
1 REM Vies infinies sur LAST NINJA version Cassette
2 REM De Jeremy FIMEYER
3 POKE 649,Ø:FOR I=579 TO 64Ø:READ A:POKE I,A:C=C+A:NEXT I
4 FOR I=31723 TO 31735:READ A:POKE I,A:C=C+A:NEXT I:IF C=8876 THEN SYS 579
5 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS"
6 DATA 198,157,78,41,3,169,Ø,162,1,168,32,186,255,32,189,255,32,213,255,12Ø,136
7 DATA 14Ø,21,3,169,128,141,237,2,238,119,244,238,12Ø,244,169,166,141,2Ø,3,1Ø8
8 DATA 2Ø,3,162,121,142,178,3,2Ø6,179,3,76,81,3,169,197,141,135,12Ø,76,191,3,12
9 DATA Ø,169,49,141,159,2,169,234,141,16Ø,2,96
```

LITTLE COMPUTER PEOPLE

C64

```
1Ø REM DICO pour LCP
2Ø FOR I=49721 TO 51545
3Ø A=PEEK(I)
4Ø IF A=33 OR A=64 OR A=128
41 THEN A=44
5Ø IF A<>44 OR B<>44
51 THEN GOSUB 8Ø
6Ø NEXT I
7Ø END
8Ø PRINT CHR$(A);
9Ø A=B
1ØØ RETURN
```

LIVING DAYLIGHTS

```
1Ø 'Vies infinies pour THE LIVING DAYLIGHTS
2Ø MEMORY &A5FF:LOAD"bond",&A6ØØ
3Ø FOR I=&A627 TO &A639
4Ø READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
5Ø IF B<>833 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
6Ø CALL &A619
7Ø DATA 33,237,44,54,Ø,33,39,7,54
8Ø DATA 1,33,28,7,54,8,195,Ø,6
```

CPC

```
1Ø REM Energie infinie pour
2Ø REM LIVING DAYLIGHT K7 de P. FUNARO
3Ø MEMORY &A5FF:LOAD"BOND",&A6ØØ
4Ø FOR I=&A627 TO &A639:READ A
5Ø POKE I,A:NEXT I
6Ø CALL &A619
7Ø DATA 33,237,44,54,Ø,33,39,7,54
8Ø DATA 1,33,28,7,54,8,195,Ø,6
```

Pour avoir des vies infinies :
POKE &789,&34
Pour choisir son niveau de départ :
POKE &727,
Niveau -1

TABLEAU 1 : GIBRALTAR
Cours vers la fin, sans tenir compte du SAS, et change ton pistolet pour un WALTHER PPK. Tue l'homme qui apparaît lorsque l'écran ne bouge plus : ton score augmentera de 50 points. A partir de là essaye de courrir loin de la droite de l'écran.

TABLEAU 2 : CONSERVATOIRE MUSICAL
Contente-toi de courrir, de sauter et de finir ce tableau. A cette étape, tu auras besoin de lunettes d'observation nocturne.

TABLEAU 3 : LE PIPELINE
Il te suffit de courrir. Saute par-dessus les tuyaux sur le sol. Les tuyaux qui tombent ne t'atteindront probablement pas. Tu auras besoin du chapeau protecteur.

TABLEAU 4 : LA MAISON
Tire sur le premier laitier, sans tenir compte de l'hélicoptère et des types qui te tirent dessus (avec le bazooka, un seul coup suffira). Cours ensuite vers le suivant, et chaque fois qu'un laitier apparaîtra sur l'écran, descends-le. Lorsque les trois laitiers seront morts, cours vers la fin du tableau.

TABLEAU 5 : LE CHAMP DE FOIRE
Prends le contrôle des armes que tu as sélectionnées et place ta cible à peu près à la moitié de l'écran, au niveau de la tête de Bond. Détruis les ballons dès qu'ils approcheront de la cible, puis tue l'homme. Si ton énergie est suffisante, l'autre moyen de compléter ce tableau est de tuer l'homme avec le WALTHER PPK, puis de courir vers tous les ballons apparaissant sur l'écran. Arme nécessaire : ARBALETE.

TABLEAU 6 : TANGER
Tue, sans pitié, les types qui te jettent des grenades à longue portée et saute par-dessus les trous. Tu auras besoin du PISTOLET A FLECHETTES.

TABLEAU 7 : LE COMPLEXE MILITAIRE
Tue le premier ennemi avec le PPK, puis change ce dernier pour le Bazooka. Contente-toi, au moment de l'apparition de l'hélicoptère, de sauter. Evite de courir et de sauter.

TABLEAU 8 : LA MAISON DE WHITTAKER
Laisse l'arme sur le Bazooka. Dès que le type apparaîtra à l'écran, tue-le et le jeu sera terminé.

C64

```
1 REM Tout à l'infini sur
2 REM THE LIVING DAYLIGHTS
3 REM version Cassette
1Ø DATA 37,17Ø,249,165,21,19Ø,52
2Ø DATA 6,158,244,7,141,21,252
3Ø DATA 1Ø1,174,49,146,43,22,146
4Ø DATA 91,43,146,167,117,174,5
5Ø DATA 146,158,4Ø,1Ø1,75,91,72
6Ø FOR A=288 TO 322: READ B
7Ø POKE A,B-5: C=C+B: NEXT
8Ø IF C<>382Ø THEN PRINT "Erreur !":END
9Ø INPUT "Introduisez la cassette.";OK$
1ØØ POKE 816,32: POKE 817,1: POKE 2Ø5Ø,Ø
11Ø LOAD
```

POKE 439Ø,44
Energie infinie
POKE 9814,173
POKE 28834,173
James ne se cassera plus la gueule
POKE 9113,Ø
Execution
SYS 4352



LIVING DAYLIGHT

Pour avoir des vies infinies à partir d'un multiface II, il suffit de poker la valeur ØØ à l'adresse 2CED. Et pour choisir son tableau, il suffit de poker la valeur Ø1-Ø8 (selon le tableau) à l'adresse Ø727.

CPC

C64

Vies infinies:
POKE 439Ø,234
POKE 4391,234 POKE 4392,234
Exécution SYS 4352

LEONARDO

AMIGA

Prendre l'option PASSWORD et tapez :
Pour avoir des vies infinies: FREIBIER
Pour accéder au 1Øème tableau : EMMENTALER
Pour accéder au 2Øème tableau : ALPHORN
Pour accéder au 3Øème tableau : MATTERHORN
(Pierre BOUTAVANT)

Pour avoir des vies infinies : POKE 34117,Ø (Michel MONFORT).

C64

Les codes pour les levels 1Ø,2Ø, ou 3Ø sont: 10 - MOONWALK, 20 - FOOTBALL, 30 - BUTTER (Michel MONFORT).

CPC

Voici deux mots de passe pour accéder à d'autres niveaux: IVANHOE et MATTERHORN. (DARMON)

LEATHERNECK

ST

Ajoutez ce listing a la suite de la Poly-routine '88. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme genere un fichier LEATHER+.PRG sur votre disquette.

Pour jouer:
1) Faire RESET puis inserez la disquette Poly-routine et double- clickez sur LEATHER+.PRG
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette LEATHERNECK puis tapez une touche. Le jeu demarrera normalement.

Option : munitions illimitéés

```
Data  ØØØ3,ØØØØ,45EØ,4A6C,ØØØØ,46ØA
Data  4A6C,ØØØØ,4632,4A6C,6175,746F
Data  5C6C,2E7Ø,7267,ØØØØ,***
'
Open  "o",#1;"LEATHER+.PRG"
Print  #1;B$;
Close  #1
'
End
```

Pendant le jeu, tapez CUTH-BERTNECK et appuyez sur F3 pour devenir invulnérable des ennemis.

LAST DUEL

CPC

```
1Ø REM CHOIX DES NIVEAUX DANS LASTDUEL VERSION DISK
2Ø REM PAR S.L (C) JOYSTICK HEBDO 1989
3Ø FOR i=&AØØØ TO &A339:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
4Ø FOR i=Ø TO 15:INK i,Ø:NEXT:BORDER Ø:MODE 1:CALL &AØØØ
5Ø DATA 3E,Ø1,32,17,A1,CD,21,A1,CD,AF,A1,3A,DA,A2,5F,CD,8F
6Ø DATA A1,AF,32,E5,A2,3E,Ø2,32,E7,A2,3E,4C,32,E2,A2,DD
7Ø DATA 21,EB,A2,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,D8,A2
8Ø DATA 5D,CD,8F,A1,21,D2,A2,35,CA,Ø7,A1,DD,7E,ØØ,32,D3
9Ø DATA AØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,BD,AØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,C4
1ØØ DATA AØ,32,D6,AØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,FF,AØ,DD,23,DD,7E
11Ø DATA ØØ,32,ØØ,A1,DD,23,CD,3B,A2,22,CA,A2,ED,43,C8,A2
12Ø DATA E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB
13Ø DATA 1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9,22,CD,A2,43
14Ø DATA E1,78,32,CC,A2,B7,28,Ø7,C5,CD,29,A1,C1,1Ø,F9,ED
15Ø DATA 5B,CD,A2,7A,B3,28,ØD,ED,53,CF,A2,CD,29,A1,21,FF
16Ø DATA FF,22,CF,A2,2A,CA,A2,ED,5B,C8,A2,Ø6,ØØ,D5,E5,19
17Ø DATA 2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,C2,AØ,E1
18Ø DATA D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,D4
19Ø DATA AØ,CD,6F,A2,ED,4B,CA,A2,ED,5B,C8,A2,21,ØØ,ØØ,ØA
2ØØ DATA C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,FØ,AØ,11,ØØ,ØØ
21Ø DATA A7,ED,52,C3,35,AØ,CD,C5,A1,31,F8,BF,F3,C3,28,A3
22Ø DATA 3E,FF,77,23,77,3E,ØØ,32,4A,ØØ,32,E3,Ø4,C3,4Ø,ØØ
23Ø DATA FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9,3A,D9,A2,C6,C1,4F,3A,D8
24Ø DATA A2,47,CD,52,A1,3A,D9,A2,3C,32,D9,A2,FE,ØA,CØ,E5
25Ø DATA AF,32,D9,A2,3A,D8,A2,3C,32,D8,A2,5F,CD,8F,A1,E1
26Ø DATA C9,D5,E5,79,32,E6,A2,32,E8,A2,78,32,E4,A2,Ø1,7E
27Ø DATA FB,21,E2,A2,1E,Ø9,CD,CC,A1,E1,ED,5B,CF,A2,CD,EC
28Ø DATA A1,E5,CD,Ø8,A2,E1,D1,3A,DB,A2,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,DC
29Ø DATA A2,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,DD,A2,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E
3ØØ DATA FB,3E,ØF,CD,23,A2,AF,CD,23,A2,7B,CD,23,A2,3E,Ø8
31Ø DATA CD,23,A2,CD,Ø8,A2,3A,DB,A2,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1
32Ø DATA 7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A,B3,2Ø,FB
33Ø DATA 1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,23,A2,23
34Ø DATA 1D,2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,DB,A1,E6
35Ø DATA 2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,EC,A1
36Ø DATA E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,E5,A1,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,FD
37Ø DATA A1,E6,2Ø,C2,F9,A1,C9,21,DB,A2,ED,78,FE,CØ,38,FA
38Ø DATA ØC,ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø
39Ø DATA E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø1,C9,F1,ØC,ED
4ØØ DATA 79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,DD,6E,ØØ,DD,23,DD
41Ø DATA 66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,E5,DD
42Ø DATA 6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,22,C3,A2,E1,DD,7E,ØØ
43Ø DATA 32,C5,A2,DD,23,DD,7E,ØØ,32,C6,A2,DD,23,C9,3A,C6
44Ø DATA A2,B7,28,2A,2A,CA,A2,E5,ED,5B,C8,A2,D5,19,ED,5B
45Ø DATA C3,A2,A7,ED,52,22,C1,A2,E5,D1,C1,E1,3A,C5,A2,CD
46Ø DATA AØ,A2,2A,C3,A2,22,C8,A2,2A,C1,A2,22,CA,A2,C9,F3
47Ø DATA 32,A6,A2,7E,FE,ØØ,28,Ø9,12,13,23,ØB,78,B1,2Ø,F3
48Ø DATA C9,ØB,ØB,C5,23,7E,47,23,7E,12,13,1Ø,FC,C1,18,EA
49Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF
5ØØ DATA ØØ,Ø5,Ø2,Ø3,Ø4,Ø5,Ø6,ØØ,ØØ,Ø1,7C,3B,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
51Ø DATA ØØ,66,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø1,C9,ØA,FF,Ø6,1D,97,66,AD,F7
52Ø DATA 57,CF,DA,31,25,ØØ,4Ø,Ø6,Ø1,Ø3,B7,E9,2F,33,BE,ØØ
53Ø DATA 82,ØØ,ØØ,Ø1,Ø2,Ø1,2Ø,81,3C,59,72,19,Ø1,B8,Ø3,C8
54Ø DATA Ø3,15,Ø1,BØ,DE,1A,26,71,Ø4,Ø9,3B,25,5F,29,95,Ø1
55Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,21,7F,14,3E,ØØ,77,21,4F,23
56Ø DATA 77,21,98,23,77,C3,16,A1,ØØ
```

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher
les octets suivant : 67 ØØ FA ØC 53 6E ØØ 82 66 ØØ ØØ 2Ø Ø8 2E et les
remplacer par : 67 ØØ FA ØC 6Ø Ø2 ØØ 82 66 ØØ ØØ 2Ø Ø8 2E.
(GILLUS)

ST

LIVINGSTONE

ST

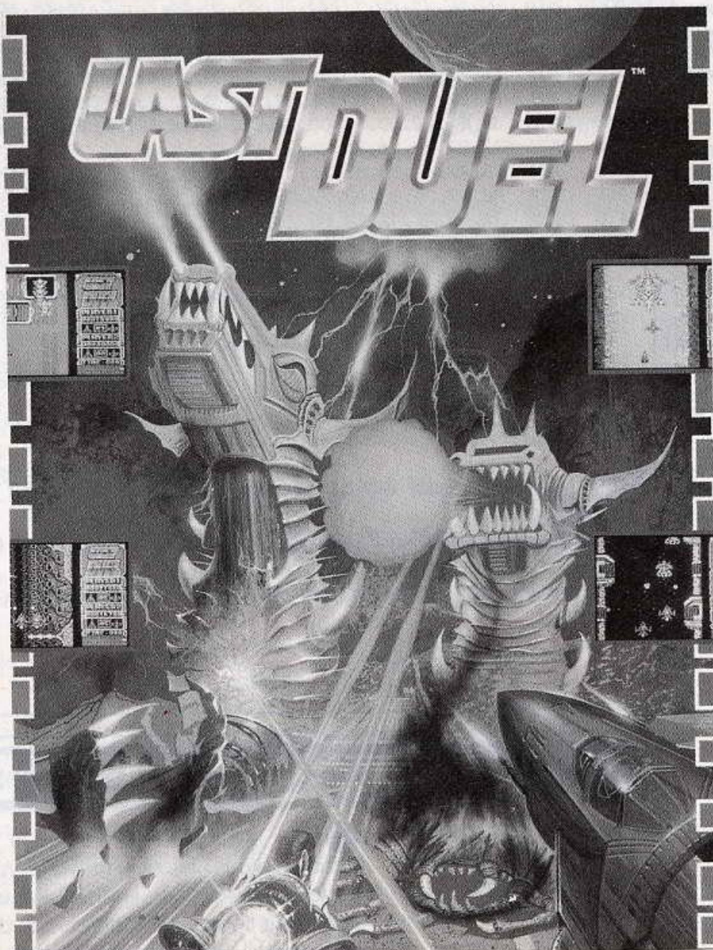
```
A$=CHR$(Ø)+CHR$(Ø)
OPEN  "u",#1,"*.tos"
SEEK  #1,1Ø474
BPUT  #1,VARPTR(A$),2
CLOSE  #1
```

Pour avoir des vies infinies il vous suffit de vous asseoir sur votre ATARI et de.. Qu'est ce que je dis???! Il faut appuyer sur toutes les touches du clavier et s'assurer d'appuyer sur la barre d'espace en dernier.

LAST DUEL

CPC

```
10 REM Vies infinies pour LASTDUEL K7 Patrick FUNARO
20 MEMORY &3FFF:MODE 1
30 FOR I=&9C41 TO &9C41+3Ø
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 FOR I=&9DØØ TO &9DØØ+35Ø
70 READ A:POKE I,A
80 B=B+A:NEXT I
90 IF B<>427Ø3 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
100 POKE &9CFF,&8C:MODE 1:CALL &BD37:LOAD"!",&4ØØØ
110 MODE Ø:BORDER Ø:FOR I=Ø TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
120 S=SIN(1Ø):CALL &9DØØ
130 DATA 128,255,Ø,Ø,14,Ø,73,156,244,255,244,255,244,255,244,255,24
140 DATA Ø,Ø,91,Ø,Ø,46,158,2Ø8,112,Ø,Ø,Ø,64,243,221,33
150 DATA 179,154,33,Ø,192,6,2ØØ,221,117,Ø,221,35,221,116,Ø,221
160 DATA 35,124,198,8,1Ø3,48,4,17,8Ø,192,25,16,234,49,179,154
170 DATA 62,16,6,246,237,121,38,5Ø,6,156,62,22,2Ø5,253,157,48
180 DATA 245,62,198,184,48,24Ø,37,32,239,6,2Ø1,2Ø5,1,158,48,23Ø
190 DATA 12Ø,254,212,48,244,2Ø5,1,158,48,22Ø,Ø,221,33,93,156,17
200 DATA 2,Ø,237,95,6,18,46,1,12Ø,6,215,2Ø5,253,157,21Ø,Ø
210 DATA Ø,62,231,184,2Ø3,21,62,Ø,Ø,62,21,21Ø,92,157,58,92
220 DATA 156,133,5Ø,92,156,1Ø1,58,2Ø4,159,17Ø,171,221,172,221,173,173
230 DATA 221,119,Ø,6,9,2Ø3,99,4Ø,13,58,2Ø4,159,198,17,131,146
240 DATA 5Ø,2Ø4,159,5,5,5,58,2Ø4,159,198,125,5Ø,2Ø4,159,221,35
260 DATA 27,122,179,194,89,157,195,19Ø,157,17,235,157,237,83,17Ø,157
270 DATA 129,6,1,2Ø9,122,179,2ØØ,221,225,24,155,42,93,156,17,2Ø8
280 DATA 253,237,82,194,Ø,Ø,33,217,157,34,17Ø,157,221,225,17,8Ø
290 DATA Ø,6,1,195,89,157,2Ø9,122,179,2Ø2,172,157,213,221,225,19
300 DATA 17,8Ø,Ø,6,3,195,89,157,2Ø9,122,179,2ØØ,221,225,33,3
310 DATA 159,Ø,Ø,Ø,35,6,3,195,89,157,2Ø5,17,158,2Ø8,195,4
320 DATA 158,123,23Ø,7,2Ø2,1Ø,158,62,Ø,195,15,158,62,19,61,32
330 DATA 253,167,4,2ØØ,62,245,219,255,31,2ØØ,169,23Ø,64,4Ø,243,121
340 DATA 47,79,62,Ø,Ø,Ø,195,44,158,55,2Ø1,124,33,91,156,134
350 DATA 35,19Ø,194,Ø,Ø,175,5Ø,127,2Ø,5Ø,79,35,5Ø,152,35,Ø
360 DATA Ø,Ø,175,6,246,237,121,1,14Ø,127,217,225,49,248,191,229
370 DATA 2Ø5,Ø,2Ø,14,1,3,6,15,16,24,25,2,11,18,4,9,26
```



LOMBARD RALLY

Voilà la solution complète de toutes les questions du jeu TV.

AMIGA/ST

1-What is curious about the CADET GSI ? B
2-Who won the 198Ø lombard rac rally ? B
3-The ypress rally in belgium is held over ? A
4-Which compagny provided the tyres from the 1988 rally ? A
5-Where is the nerehburh 24 hour rally held ? B
6-How long have lombard sponsored the rally ? C
7-Who won the 1977 Olympus rally ? C
8-How many levels are the rac msa rally held over ? B
9-What is the nationality of the driver kenith erikson ? A
1Ø-Carte de passage is? C
11-How many times has the Ford escort won the lombard rac rally ? B
12-What is the overall lenght of the Ford sierra rs Cosworth ? B
13-During which decade did the lombard rac rally not run ? A
14-Who won the 17th new zeland rally ? C
15-Wich car won the 1st world championship rally for group A cars ? C
16-How much does a Peugeot 2Ø5 GTI weight ? A
17-Franz whittingham was the first Austrian driver to ? B
18-Which is the only rally with more than one straight point ? A
19-The time spent only between arrival control and the stage start is now as ? B
2Ø-Part of the 1987 rally was run at clumber park. In which country is this ? A
21-A BMW homolglated group A car in kit form. What was it ? A
22-How many times has the mini won the rally ? A
23-In what year was the rally cancelled due to foot and mouth disease ? B
24-What is the rac motosports'yearbook know as ? A
25-The japenese suypra 3Øi had which problem in the 1987 safari rally ? A
26-How many marshalls are involved in the running of a rally ? C
27-Who was the 1987 soviet union national champion ? C
28-The nissan 2ØØcx made its first european rally appareance in ? A
29-What is the targa system ? B
3Ø-Who won the seventh marlborough rally of argentina ? C
31-Are two-way radios allowed betwen crews and service crews ? A
32-What is the maximum number of starters allowed in the 1988 lombard rac rally ? B
33-What is the alternative route defininga system know as ? C
34-What is the engine size of the Ford rs Cosworth ? B
35-What is the rac msa speed limit on the roads on road rallies ? A
36-Wich manufactuere won the 1987 rac rally ? B
37-Who was the first driver to participate in the 1ØØ WCR events ? A
38-Lancia won the Montecarlo rally with aureia in ? B
(Denis BLANQUET)

ST

Pour gagner à chaque épreuves : -Choisir une épreuve -Appuyer sur ESC dès la fin du compte a rebours. ainsi l'ordinateur vous fera terminer l'épreuve en quelques dixièmes de seconde. Répétez cette manoeuvre autant de fois que vous voudrez, comme ceci vous amasserez de l'argent et pourrez acheter plein de piéces de rechanges ou bien un petit moteur V6. Bonne route...(LOLO)

LOOM

PC

I SUR L'ÎLE DES TISSERANDS

Au début allez aux tentes des tisserands. Entrez dans la tente la plus à gauche, avancez, regardez les tapisseries puis allez près du loom, là regardez la scène. Prenez le bâton et approchez-vous de l'oeuf, cliquez dessus et jeter le sort open (eced), puis sortez de la tente. Allez au cimetière (reprenez la route que vous avez empruntée au début mais continuer à gauche, après le ponton). Regardez dans les trous des arbres puis aller à gauche, cliquez dans les ronces à gauche, un lapin en sort et une chouette le prend. Regardez les tombes et retournez à droite. Regarder dans le trou qui était vide vous apprenez le sort night vision. Retournez aux tentes, entrez dans la première à droite, cliquez dans l'obscurité et jeter le sort night vision. Cliquez sur la roue vous apprenez ainsi le sort straw into gold, essayez le sur les bouts de bios à droite. Prenez le livre des sorts sur la table, cliquez sur la gourde vous apprenez le sort emptying, cliquez sur le chaudron vous apprenez le sort dyeing. Essayez le sur les draps pour les teindre en vert. Sortez de la tente et retournez là où vous étiez au début du jeu, cliquez sur les étoiles et jetez le sort open. Allez au ponton, cliquez sur une mouette puis sur le coquillage et jeter le sort open. Plongez ensuite dans l'eau et montez sur l'arbre. Approchez-vous du tourbillon, vous apprenez le sort waterproofing. Jetez-le à l'envers sur le tourbillon. Puis allez vous échouer sur la plage.

II L'ÎLE DES GLASSMAKERS ET DES SHEPHERDS

Prenez le sentier qui part à gauche et continuer jusqu'à être accosté par des éleveurs. Vous apprenez le sort invisibility (à l'envers lorsqu'ils deviennent visible). Laissez les et retournez à droite sur la plage puis longez la à droite pour aller chez les glassmakers. Cliquez sur les travailleurs en haut de la tour et jeter le sort invisibility. Entrez ensuite dans la coupole. Regardez les inscriptions après le départ de l'homme, sortez ensuite à gauche et entrez dans la tour. Là allez écouter la conversation puis traversez le pont pour entrez dans une tour creuse, cliquez sur la cloche, vous vous téléporterez en haut, aller au téléporteur de gauche (les hommes vous laisseront passer si vous êtes invisible voir plus haut). Téléportez vous en cliquant sur la cloche, aller voir la sphère et regardez dedans trois fois, vous apprenez le sort terror. Faites le chemin en sens inverse puis passez sous le pont. Vous êtes dans une pièce avec une coupe en bas à droite. Montez les escalier pour vous téléportez vers la coupe. Approchez vous d'elle, un homme vous parlera. Vous pouvez jeter le sort emptying à l'envers sur le calice. Retournez voir les shepherds qui vous bloquaient le passage et jeter le sort terror, ils vous laisseront passer. Aller à gauche et cliquez sur les moutons, ils vous apprendront le sort sleep (à l'envers). Allez le plus à gauche possible entrez dans la maison ouverte et cliquez sur le mouton dans le couffin, la shepherd en chef vous interpelera. Une fois son discours fini, recliquez sur le couffin, elle vous apprendra le sort healing. Sortez de la maison et cliquez sur les moutons à droite, lancer le sort pour les teindre en vert (dyeing).

III DANS L'ANTRE DU DRAGON

Changez son or en bois en jetant le sort straw into gold mais à l'envers. Rechangez le en or, endormez le dragon en jetant le sort sleep. Dans son sommeil il crache des flammes et il dort sur une montagne d'or: relancer le sort straw into gold à l'envers, le tout prendra feu et le dragon partira. Aller dans sa tanière. Cliquez dans l'obscurité et jeter le sort night vision. Lors de votre voyage dans le labyrinthe vous êtes obligé d'arriver dans une pièce avec un lac. Là cliquez sur le lac, vous apprendrez le sort réflection. Videz le lac en jetant le sort emptying, aller voir la sphère (trois fois). Puis sortez de la pièce par la droite. Une fois sorti du pont, cliquez sur le rocher au dessus de l'escalier et jeter le sort waterproofing à l'envers, l'escalier se désenroulera.

IV LES BLACKSMITH

Un jeune homme dort paisiblement près d'un cimetière, réveiller le avec le sort sleep à l'envers. Une fois rendormi prenez son apparence avec le sort réflection. Descendez vers la 'forge'. Le garde vous ouvrira la porte. A l'intérieur aller à droite (en passant par la gauche). Vous entrerez dans une pièce et un homme vous prendra votre bâton et vous mettra en prison. Attendez que Rusty se fasse manger par le dragon et que le canard vous donne votre bâton. Ouvrez la porte de la prison avec le sort open. Puis descendez les marches (vous pouvez au passage remplir de bois (emptying à l'envers) la (caisse). Une fois en bas un bishop parle avec quelqu'un au premier plan, cliquez sur eux pour entendre la conversation puis cliquez sur l'épée que le forgeron frappe. Au bout d'un moment il va la brandir, arrêtant ainsi de faire du bruit, c'est à ce moment que vous pouvez jeter le sort waterproofing sur l'épée qu'il brandit. Vous irez ensuite chez le prêtre fou-qui-veux-envahir-le-monde-avec-sa-troupe-de-mort-vivant-qu'il-va-appeler-du-royaume-des-morts. Ouvrez votre cage en jetant le sort open sur elle. Le prêtre vous prend votre bâton et vous laisse seul avec Cob. Aller vers la sphère, Cob vous empêchera et vous parlera. Aller ensuite vers le monstre et retournez voir la sphère (trois fois). Sortez de la pièce par le haut. Là le prêtre ouvre une porte, le Dead Ones entre et (cette scène est interdit au moins de 16 ans). Retournez dans la pièce, le monstre affamé s'est échappé, sortez de la pièce. Vous voilà forcé d'entrer dans l'autre monde.

V L'UNIVERS D'À CÔTÉ

Aller le plus possible à gauche, après les ouvertures, aller vers une espèce de mare aux canards interstellaire. Là votre mère cygne (le canard n'est pas votre vraie maman, c'est triste mais c'est comme ça), vous explique ce qu'il faut faire. Retournez vers la première ouverture, là par où vous êtes entré et fermez la (sort open à l'envers). Puis sur le demi-squelette et attendez, jetez le sort healing sur lui, il ressuscite. Repassez par le trou et fermez le ensuite. Prenez le suivant (les shepherds) et entrez, cliquez sur les moutons verts et ressuscitez les. Repassez par le trou et fermez le. Allez ensuite dans l'autre (glassmakers), cliquez sur l'homme à demi-mort, jeter le sort healing, il vous parle, reprenez le trou et fermez le. Retournez à la mare aux canards. Allez le plus à gauche possible, entrez dans le trou, vous apparaissez au cimetière, sortez par la droite, aller voir le loom. Là le Dead Ones se bat avec votre mère adoptive (le canard). Il fait taire le canard en jetant le sort silence, jeter le à l'envers sur le canard (le Loom répète le dernier sort jeté, cliquez sur lui et il vous redonnera les notes). Votre canard de mère est ensuite transformé en canard rôti, relancer le sort à l'envers. Votre mère va ensuite se suicider pour vous, elle vous apprend le sort unmake, jetez le ensuite sur le Loom.

VI THE END

Vous avez foutu un bordel monstre dans votre univers et il vaudrait mieux vous éclipsez, cliquez sur le cygne pour le rejoindre, ensuite cliquez sur vous et jeter le sort transcendence. Vous assisterez ensuite à la fin de ce soft.
(DUBOIS Cédric).

LED STORM

CPC

```
10 REM Energie infinie et choix du level sur LED STORM version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &AØØØ:MODE 1:BORDER Ø:L=11Ø
4Ø FOR N=&AØA9 TO &A39A:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+1
5Ø IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 8Ø
6Ø IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
7Ø  S=Ø:B=Ø:N=N-1:L=L+1Ø
8Ø NEXT:INPUT"LEVEL DE DEPART (1->9) ";L:POKE &A18Ø,L-1
9Ø OUT &FA7E,1:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
1ØØ PRINT"PUIS FRAPPEZ UNE TOUCHE...":CALL &BBØ6
11Ø INK Ø,Ø:INK 1,6:INK 2,24:INK 3,13:MODE 1:CALL &AØA9
12Ø  DATA  F3,DD,21,3E,A3,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,89
13Ø  DATA  2B,A3,5D,CD,Ø2,A2,21,25,A3,35,CA,64,A1,DD,7E,ØØ,EA
14Ø  DATA  32,5Ø,A1,DD,23,DD,7E,ØØ,32,3B,A1,DD,23,DD,7E,ØØ,ED
15Ø  DATA  32,42,A1,32,53,A1,DD,23,DD,23,DD,23,CD,8E,A2,22,61
16Ø  DATA  1D,A3,ED,43,1B,A3,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,E3
17Ø  DATA  1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,5E
18Ø  DATA  1Ø,F9,22,2Ø,A3,43,E1,78,32,1F,A3,B7,28,Ø7,C5,CD,FC
19Ø  DATA  99,A1,C1,1Ø,F9,ED,5B,2Ø,A3,7A,B3,28,ØD,ED,53,22,DA
2ØØ  DATA  A3,CD,99,A1,21,FF,FF,22,22,A3,2A,1D,A3,ED,5B,1B,Ø5
21Ø  DATA  A3,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,3Ø
22Ø  DATA  7A,B3,2Ø,F3,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F
23Ø  DATA  1B,7A,B3,2Ø,F3,CD,C2,A2,C3,BF,AØ,21,4Ø,ØØ,11,ØØ,27
24Ø  DATA  ØØ,Ø1,CØ,3C,ED,BØ,21,94,9D,11,ØØ,ØØ,Ø1,4Ø,ØØ,ED,3Ø
25Ø  DATA  BØ,3E,CØ,32,7B,5A,3E,ØØ,32,F9,47,AF,32,E8,5A,32,CØ
26Ø  DATA  3F,4C,32,4Ø,4C,32,41,4C,Ø1,7E,FA,ED,79,C3,2Ø,4C,1C
27Ø  DATA  3A,2C,A3,C6,C1,4F,3A,2B,A3,47,CD,C5,A1,D2,D9,AØ,B4
28Ø  DATA  3A,2C,A3,3C,32,2C,A3,FE,ØA,CØ,E5,AF,32,2C,A3,3A,E3
29Ø  DATA  2B,A3,3C,32,2B,A3,5F,CD,Ø2,A2,E1,C9,D5,E5,79,32,FØ
3ØØ  DATA  39,A3,32,3B,A3,78,32,37,A3,Ø1,7E,FB,21,35,A3,1E,Ø7
31Ø  DATA  Ø9,CD,22,A2,E1,ED,5B,22,A3,CD,42,A2,E5,CD,5C,A2,F1
32Ø  DATA  E1,D1,3A,2E,A3,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,2F,A3,FE,8Ø,2Ø,Ø7,EØ
33Ø  DATA  3A,3Ø,A3,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,77,Ø7
34Ø  DATA  A2,AF,CD,77,A2,7B,CD,77,A2,3E,Ø8,CD,77,A2,CD,5C,F5
35Ø  DATA  A2,3A,2E,A3,E6,2Ø,28,F1,C9,7E,CD,77,A2,23,1D,2Ø,6Ø
36Ø  DATA  F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,31,A2,E6,2Ø,2Ø,39
37Ø  DATA  F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,42,A2,E6,2Ø,36
38Ø  DATA  C8,7A,B3,2Ø,ED,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,52,A2,E6,2Ø,D9
39Ø  DATA  2Ø,F3,C9,21,2E,A3,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,A9
4ØØ  DATA  77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,56
41Ø  DATA  ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,ØØ,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,C4
42Ø  DATA  ØØ,2Ø,FC,F1,C9,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,49
43Ø  DATA  4E,ØØ,DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,E5,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,85
44Ø  DATA  66,ØØ,DD,23,22,16,A3,E1,DD,7E,ØØ,32,18,A3,DD,23,7Ø
45Ø  DATA  DD,7E,ØØ,32,19,A3,DD,23,C9,3A,19,A3,B7,28,2A,2A,41
46Ø  DATA  1D,A3,E5,ED,5B,1B,A3,D5,19,ED,5B,16,A3,A7,ED,52,88
47Ø  DATA  22,14,A3,E5,D1,C1,E1,3A,18,A3,CD,F3,A2,2A,16,A3,73
48Ø  DATA  22,1B,A3,2A,14,A3,22,1D,A3,C9,F3,32,F9,A2,7E,FE,AF
49Ø  DATA  ØØ,28,Ø9,12,13,23,ØB,78,B1,2Ø,F3,C9,ØB,ØB,C5,23,8B
5ØØ  DATA  7E,47,23,7E,12,13,1Ø,FC,C1,18,EA,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,5E
51Ø  DATA  ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø8,Ø2,Ø3,Ø4,14
52Ø  DATA  Ø5,Ø6,ØØ,ØØ,Ø1,4Ø,8Ø,ØØ,29,AØ,B7,Ø1,4C,ØØ,29,ØØ,C4
53Ø  DATA  B7,Ø2,B7,14,FF,Ø1,ØE,CD,62,E3,6F,Ø3,9C,ED,64,12,1C
54Ø  DATA  ØØ,4Ø,15,Ø1,EC,7D,36,14,B4,DA,Ø9,66,36,ØØ,4Ø,Ø1,81
55Ø  DATA  Ø1,55,4E,49,BD,86,1Ø,3D,92,Ø3,A2,Ø3,15,Ø1,EF,33,F3
56Ø  DATA  FD,11,69,32,41,CE,Ø1,ØØ,Ø2,Ø1,Ø1,CD,9F,B7,97,C8,45
57Ø  DATA  DE,48,ED,31,CB,37,B4,Ø1,CC,77,58,D2,8F,EE,7C,A5,ØF
58Ø  DATA  2Ø,C8,22,Ø4,Ø1,22,16,78,2D,ØD,BØ,9D,24,ØØ,4Ø,ØØ,AD
59Ø  DATA  Ø1,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø2
```

C64

```
1Ø REM VIES INFINIES POUR LED STORM
2Ø PRINT CHR$(147)
3Ø FOR I=272 TO 311
4Ø READ C:A=C-1Ø
5Ø POKE I,A:B=B+A
6Ø NEXT I
7Ø IF B<>4179 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø PRINT "INSEREZ L'ORIGINAL"
9Ø PRINT "APPUYER SUR RETURN";OK$
1ØØ POKE 816,16:POKE 817,1:POKE 2Ø5Ø,Ø:LOAD
11Ø  DATA  42,175,254,179,34,151,218,18,179
12Ø  DATA  67,151,219,18,86,26,18,179,55,151
13Ø  DATA  219,18,86,26,18,179,55,151,67,2Ø6
14Ø  DATA  179,11,151,68,2Ø6,86,26,2Ø6,175
15Ø  DATA  151,244,39,86,1Ø,14,84,78,93
```

CPC

● Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 32 EØ 5A CØ 35 et les remplacer par 32 EØ 5A CØ ØØ
POKE &5AE8,Ø (MAUBERT))

AMIGA

● Pour avoir de l'énergie infinie, une fois le jeu chargé, avant de
commencer à jouer, taper au clavier en QWERTY :
AMIGADAVIDBROADHURSTWANTSTOCHEAT
(à tes souhaits)
Voilà vous êtes invincibles !!!!
(Pierre BOUTAVANT)

```
REM LED STORM AMIGA
REM PAR DEMANNET POUR JOYSTICK HEBDO
REM ENERGIE INFINIE
DIM A%(256)
FOR I=Ø TO 1Ø7:READ A$:A%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
CLS:PRINT"INSEREZ LE DISK DE LED STORM."
A=VARPTR(A%(Ø)):CALL A
DATA  2C79,ØØØØ,ØØØ4,2D6E,ØØ3A,ØØ2E,41EE,ØØ22,7Ø16
DATA  4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,ØØ52,226E,ØØ3A
DATA  41FA,ØØ22,3Ø3C,ØØ9Ø,12D8,51C8,FFFC,Ø839,ØØØ4
DATA  ØØBF,EØØ1,66F6,23FC,ØØFC,ØØØ2,ØØØØ,ØØ8Ø,4E4Ø
DATA  48E7,CØC2,2C79,ØØØØ,ØØØ4,42AE,ØØ2E,41FA,ØØ32
DATA  2ØAE,FF3C,41FA,ØØ1E,2D48,FF3C,43F9,ØØØØ,ØØ2Ø
DATA  41FA,ØØ62,2Ø91,41FA,ØØ36,2288,4CDF,43Ø3,4E75
DATA  2FØ8,41FA,ØØ56,2Ø8Ø,2Ø5F,4EB9,544F,4E49,48E7
DATA  4Ø8Ø,223A,ØØ44,B2BC,ØØØ1,15BØ,66Ø6,41FA,ØØ34
DATA  2Ø8Ø,4CDF,Ø1Ø2,4E75,48E7,CØEØ,41FA,ØØ24,4A9Ø
DATA  6714,225Ø,ØCA9,544F,524D,3738,66Ø8,337C,6ØØØ
DATA  Ø5AØ,429Ø,4CDF,Ø7Ø3,4EF9,544F,4E49,ØØØØ,ØØØØ
```

C64

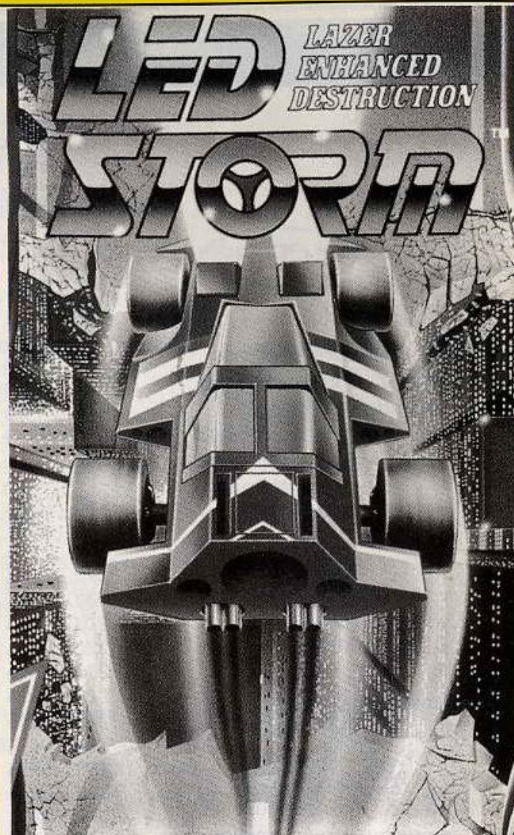
```
1Ø REM Vies infinies pour THE LAST NINJA II
2Ø PRINT CHR$(147)
3Ø FOR I=3Ø4 TO 431
4Ø READ A:POKE I,A
5Ø B=B+A:NEXT I
6Ø IF B<>14491 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT "METTEZ L'ORIGINAL"
8Ø INPUT "APPUYER SUR RETURN";A$
9Ø SYS 373
1ØØ  DATA  169,173,141,8Ø,146,169,6Ø,141,94
11Ø  DATA  23,169,3,141,95,23,162,36
12Ø  DATA  189,79,1,157,6Ø,3,2Ø2,16
13Ø  DATA  247,162,18,76,243,63,165,236
14Ø  DATA  41,15,17Ø,189,84,3,141,8Ø
15Ø  DATA  3,189,9Ø,3,141,81,3,169
16Ø  DATA  173,141,255,255,76,243,63,8Ø
17Ø  DATA  82,1Ø8,153,187,15,146,143,124
18Ø  DATA  138,139,144,Ø,32,44,247,56
19Ø  DATA  169,171,141,177,3,169,138,141
2ØØ  DATA  178,3,169,1Ø5,141,179,3,32
21Ø  DATA  1Ø8,245,169,153,141,64,242,169
22Ø  DATA  1,141,65,242,32,191,3,96
23Ø  DATA  169,191,141,178,3,169,3,141
24Ø  DATA  179,3,169,48,141,9,2Ø,169
25Ø  DATA  1,141,1Ø,2Ø,76,1ØØ,241
```

● Pour avoir les vies infinies :
POKE
29966,255
POKE
4Ø777,Ø

LED STORM

CPC

```
10 REM Fuel infini pour LED STORM K7 P. FUNARO
20 MEMORY &3FFF:MODE 1
30 FOR I=&9E35 TO &9E35+30
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 FOR I=&9EF4 TO &9EF4+350
70 READ A:POKE I,A
80 B=B+A:NEXT I:POKE &A1B3,&F4
90 IF B<>42897 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
100 MODE 1:CALL &BD37:LOAD"!",&4000:MODE 1
110 BORDER 0:FOR I=1 TO 15
120 READ A:INK I,A:NEXT I
130 S=SIN(10):CALL &9EF4
140 DATA 128,255,0,0,14,0,61,158,191,254,191,254,191,254,191,254,24
150 DATA 0,0,91,0,0,34,160,208,112,0,0,0,64,243,221,33
160 DATA 167,156,33,0,192,6,200,221,117,0,221,35,221,116,0,221
170 DATA 35,124,198,8,103,48,4,17,80,192,25,16,234,49,167,156
180 DATA 62,16,6,246,237,121,38,50,6,156,62,22,205,241,159,48
190 DATA 245,62,198,184,48,240,37,32,239,6,201,205,245,159,48,230
200 DATA 120,254,212,48,244,205,245,159,48,220,0,221,33,81,158,17
210 DATA 2,0,237,95,6,18,46,1,120,6,215,205,241,159,210,0
220 DATA 0,62,231,184,203,21,62,0,0,62,21,210,80,159,58,80
230 DATA 158,133,50,80,158,101,58,179,161,170,171,221,172,221,173,173
240 DATA 221,119,0,6,9,203,99,40,13,58,179,161,198,249,131,146
250 DATA 50,179,161,5,5,5,58,179,161,198,149,50,179,161,221,35
260 DATA 27,122,179,194,77,159,195,178,159,17,223,159,237,83,158,159
270 DATA 129,6,1,209,122,179,200,221,225,24,155,42,81,158,17,48
280 DATA 181,237,82,194,0,0,33,205,159,34,158,159,221,225,17,80
290 DATA 0,6,1,195,77,159,209,122,179,202,160,159,213,221,225,19
300 DATA 17,80,0,6,3,195,77,159,209,122,179,200,221,225,33,245
310 DATA 160,0,0,0,35,6,3,123,230,7,202,254,159,62,0,195
320 DATA 3,160,62,19,61,32,253,167,4,200,62,245,219,255,31,200
330 DATA 169,230,64,40,243,121,47,79,62,0,0,0,195,32,160,55
340 DATA 201,124,33,79,158,134,35,190,194,0,0,62,201,50,210,90
350 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,175,6,246,237,121,1,141,127
360 DATA 217,225,49,248,191,229,205,9,185,205,3,185,243,201,251,6
370 DATA 10,0,6,24,13,17,24,18,8,10,6,15,16,18,7,11,3
```



LAST NINJA II

```
10 ' Donne de l'énergie infinie
20 ' pour THE LAST NINJA 2 version cassette
25 'de Patrick FUNARO
30 DATA 243,33,0,64,1,3,3,62,139,237
40 DATA 79,237,95,174,119,0,35,11,120,177
50 DATA 32,245,237,95,198,25,33,46,64,1
60 DATA 213,2,237,79,237,95,174,119,0,35
70 DATA 11,120,177,32,245,33,0,64,17,0
80 DATA 185,1,3,3,237,176,62,64,50,54
90 DATA 185,62,195,50,84,185,33,75,5,34
100 DATA 85,185,195,46,185,221,33,217,187,17
110 DATA 195,0,205,103,187,33,0,0,34,116
120 DATA 188,33,100,5,34,154,188,195,3,188
130 DATA 33,109,5,34,166,0,195,64,0,175
140 DATA 50,156,60,62,195,50,156,171,33,127
150 DATA 5,34,157,171,195,64,6,62,16,205
160 DATA 55,172,205,5,188,208,245,197,213,229
170 DATA 33,176,5,58,0,64,190,40,5,35
180 DATA 35,35,24,245,175,35,94,35,86,18
190 DATA 62,195,50,156,171,33,127,5,34,157
200 DATA 171,225,209,193,241,201,17,183,58,3
210 DATA 173,61,34,11,61,197,234,59,58,227
220 DATA 61,0,0,0,0,0,0,0,0,0
230 DATA 243,33,0,160,17,0,5,1,191,0
240 DATA 237,176,195,0,5,0,0,0,0,0
250 MODE 1: PRINT "Patience ..."
260 X=40960:W=X+199:GOSUB 300:X=48896:W=X+19:GOSUB 300
270 IF C<>20564 THEN PRINT "AARGHH ! Erreur ...": END
280 CLS: INPUT "Insérez la cassette <RETURN> ";OK$
290 CALL 48896
300 FOR A=X TO W: READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT A
310 RETURN
```

```
10 REM Vies infinies version Last Ninja II version Disk
15 REM De Philippe CHAZELLE
20 MEMORY &3FFF
30 FOR I=&A000 TO &A020:READ A$:C=C+VAL("&"+A$):POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
40 IF C<>4113 THEN CLS:PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA DD,7E,00,DD,56,02,DD,6E,04,DD
60 DATA 66,05,C6,41,1E,00,F5,0E,07,CD
70 DATA 0F,B9,F1,C5,4F,CD,66,C6,C1,CD 18,B9,C9
80 CALL &A000,&4000,8,0
90 POKE &4000+&9C,0:POKE &A01A,&4E
100 CALL &A000,&4000,8,0:POKE &A01A,&66
110 CALL &A000,&4000,5,4
120 POKE &4000+&130,&F4
130 POKE &4000+&131,&3C:POKE &A01A,&4E
140 CALL &A000,&4000,5,4
150 RUN"disc
```

CPC

LAZER TAG

CPC

● Pour avoir des vies infinies, il faut suivre les indications, données dans le truc pour Basket Master, mais rechercher la chaîne héxadécimale CA F8 7F 35 C9 et la remplacer par CA F8 7F ØØ C9. Et si vous êtes vraimment nul Patrice vous file aussi le poke : POKE &7FF7,Ø (Si avec ça vous n'y arrivez pas, je vous informe que chez le quincailler le plus proche, vous pourrez trouver tronçonneuse et marteaux pour améliorer votre Amstrad. (Patrice MAUBERT)

```
1Ø REM VIES INFINIES POUR LAZERTAG version DK de Cyrille & Eric.
2Ø MODE Ø:BORDER Ø:OUT &FA7E,1:FOR I=&4F6B TO &4F6B+823:READ A$:A=VAL("&"+a$)
25 POKE I,A:B=B+A:NEXT:FOR i=Ø TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"+a$):NEXT:POKE &4F6A,&F3
3Ø FOR i=&BFØØ TO &BF1Ø:READ a$:POKE i,VAL("&"+A$):NEXT
4Ø IF B<>9ØØ28 THEN PRINT"BIG ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø CALL &4F6A
6Ø DATA DD,21,7D,52,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,4F,52,5D,CD,94,51,21,4D,52
7Ø DATA 35,CA,8Ø,5Ø,21,4E,52,35,2Ø,17,21,23,4E,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
8Ø DATA F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,ØD,51,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23
9Ø DATA DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,4C,5Ø,DD,23,DD,7E,ØØ,32,36,5Ø,DD,23,DD,7E,ØØ
1ØØ DATA 32,3D,5Ø,32,4F,5Ø,DD,23,DD,7E,ØØ,32,75,5Ø,DD,23,DD,7E,ØØ,32,76,5Ø,DD,23
11Ø DATA 22,45,52,ED,43,43,52,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
12Ø DATA 1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9,22,48,52,43,E1,78,32,47,52,B7,28,Ø7,C5
13Ø DATA CD,15,51,C1,1Ø,F9,ED,5B,48,52,7A,B3,28,ØD,ED,53,4A,52,CD,15,51,21,FF,FF
14Ø DATA 22,4A,52,2A,45,52,ED,5B,43,52,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
15Ø DATA 1B,7A,B3,C2,3B,5Ø,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,4D,5Ø
16Ø DATA ED,4B,45,52,ED,5B,43,52,21,ØØ,ØØ,ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,66
17Ø DATA 5Ø,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,8A,5Ø,C3,8Ø,4F,CD,CA,51,31,F8,BF,FB,C3,ØØ,BF,CD
18Ø DATA 7E,51,F3,21,9Ø,5Ø,AF,77,2B,7C,B5,C2,91,5Ø,21,ØD,51,AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø
19Ø DATA F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD,EF,5Ø,3E,Ø5,ØE,ØA,CD,EF,5Ø,3E,ØA,ØE,ØF,CD,EF,5Ø
2ØØ DATA Ø1,E2,Ø4,CD,E9,5Ø,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,EF,5Ø,3E,ØA,ØE,ØF,CD,EF,5Ø,Ø1,C4,Ø9,CD
21Ø DATA E9,5Ø,1D,2Ø,D5,21,E4,5Ø,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89,7F,ED,49,ØB,78
22Ø DATA B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6,CØ,ED,79,E6,3F,ED,79,Ø6,F4,ED,49
23Ø DATA Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9,3A,5Ø,52,C6,C1,4F
24Ø DATA 3A,4F,52,47,CD,41,51,D2,8D,5Ø,3A,5Ø,52,3C,32,5Ø,52,FE,Ø9,CØ,E5,AF,32,5Ø
25Ø DATA 52,3A,4F,52,3C,32,4F,52,5F,CD,94,51,E1,C9,D5,E5,79,32,5D,52,32,5F,52,78
26Ø DATA 32,5B,52,Ø1,7E,FB,21,59,52,1E,Ø9,CD,D1,51,E1,ED,5B,4A,52,CD,F1,51,E5,CD
27Ø DATA ØD,52,E1,D1,3A,52,52,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,53,52,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,54,52,B7,CØ,37
28Ø DATA C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,28,52,CD,ØD,52,3E,Ø7,CD,28,52,AF,CD,28,52,18
29Ø DATA 1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,28,52,AF,CD,28,52,7B,CD,28,52,3E,Ø8,CD,28,52,CD,ØD
3ØØ DATA 52,3A,52,52,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A
31Ø DATA B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,28,52,23,1D,2Ø,F8,C9,ØC
32Ø DATA 7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,EØ,51,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78
33Ø DATA F2,F1,51,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,EA,51,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,Ø2,52,E6,2Ø,C2,FE
34Ø DATA 51,C9,21,52,52,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78
35Ø DATA E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,C3,8D,5Ø,F1,ØC,ED,79,ØD,3E
36Ø DATA Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø5,Ø2,ØØ,ØØ,Ø7,E6
37Ø DATA 5E,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø2,C9,2A,FF,28,43,29,2Ø,31,39,38,37,2Ø
38Ø DATA 41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,ØØ,Ø8,ØØ,CØ,ØØ,4Ø
39Ø DATA 4A,6E,18,D7,D7,58,Ø2,C8,4B,AC,Ø2,C6,E7,D6,FØ,55,5B,58,A1,D8,EB,18,B9,F4
4ØØ DATA Ø1,ØØ,Ø1,32,B9,D8,FA,3Ø
41Ø DATA 7,Ø,6,3,1a,17,e,b,5,2,1,1Ø,d,a,f,19
42Ø DATA 21,D4,7B,36,FF,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,F4,Ø1
```



C64

```
1Ø REM Vies infinies LAZER TAG C 64
2Ø PRINT CHR$(147):POKE 53265,Ø
3Ø POKE 53296,1
4Ø FOR I=544 TO 581
5Ø READ A:POKE I,A
6Ø B=B+A:NEXT I
7Ø POKE 53296,Ø:POKE 53265;27
8Ø IF B<>3214 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
9Ø INPUT "Mettez votre original et appuyez sur RETURN";A$
1ØØ SYS 544
11ØDATA32,86,245,169,8,141,2Ø8,8,169,58,141,2Ø9,8,76,16 8,169,61
12ØDATA141,48,8,169,2,141,49,8,76,16,8,169,173,141,81,38,76,Ø,58,Ø
```

ST/AMIGA — LICENCE TO KILL

NIVEAU UN:

Votre objectif est de détruire,le plus rapidement possible, la jeep qui s'est échappée.Si vous réussissez, elle n'apparaîtra pas dans le deuxième niveau.Mais franchement, le mieux est de laisser tomber la jeep, et de faire attention aux batteries et aux canons.

Une fois arrivé à l'endroit de parachutage, laissez tomber James ou vous voulez, puisqu'il se retrouvera toujours au même endroit au deuxième niveau.

Sachez tout de même une chose: si vous montez, vous ralentissez, et si vous faites du rase mottes, vous atteignez la vitesse maximum.Ne descendez au plus bas que sur la petite route, car il n'y a pas de relief.Quand le jeu démarre, la vitesse est parfaite, ne changez pas d'altitude afin de la conserver,la vitesse.

NIVEAU DEUX:

Ce niveau est sûrement le plus dur de tous.N'avancez pas bêtement dans le premier passage que vous voyez; ce n'est pas un simple COMMANDO.Il est plus prudent de s'embusquer derrière des caisses et d'attendre le bon moment pour tirer.Mais avant de vous lancer, préparez votre angle de tir afin de ne pas manquer votre cible.Ne tirez pas bêtement, vos munitions sont limitées.Lorsqu'un soldat est près d'un bidon, tirez quatre fois sur ce bidon, et votre ennemi explosera avec. Vous pouvez aussi avancer près des soldats pour les faire reculer.Pour détruire la jeep, si vous ne l'avez pas fait au niveau précédent, il faut se placer à gauche, et lui tirer sur le côté.Passez par le bas pour abattre les deux soldats qui bloquent le passage.

NIVEAU TROIS:

L'action est limitée dans le temps, donc la manoeuvre doit être faite rapidement.James doit accrocher la queue de l'avion avec un câble.Pour cela, il faut maintenir notre héros juste au dessus de l'arrière de l'avion de Sanchez. Appuyez sur le bouton de feu pour l'accrocher (comptez une seconde de réaction). Cette manoeuvre est impossible lorsque l'avion est sous les nuages.Donc restez dans les endroits clairs.

NIVEAU QUATRE:

Vous devez regagner l'hydravion tout en évitant de vous faire harponner ou tirer dessus.Vous pouvez plonger pour éviter les coups de feu (venant des pneumatiques) ou nager "hors de l'eau".Vérifiez bien le compteur de votre bouteille de plongée afin de ne pas être surpris par le manque d'air.Dans ce cas, vous resterez quelques instants en surface, mais vous serez ainsi à portée des coups de feu.C'est pourquoi il faut régulièrement remonter à la surface.Tuez un homme grenouille, et vous récupérerez un harpon qui vous permettra de vous accrocher à l'hydravion.Une fois le harpon en votre possession, ne tirez plus, et attendez d'être à portée d'un des boudins de l'hydravion.Plantez alors votre harpon dans celui-ci, vous voila maintenant accroché, vous devez alors remonter jusqu'à l'hydravion (en poussant le joystick vers le haut).Suivez le mouvement de l'avion afin d'éviter les rochers ou les bouées.

NIVEAU CINQ:

Vous êtes aux commandes de l'avion.Dépassez le camion, et ajustez votre parachutage, entre la cabine et la citerne.Une fois dans le camion, écrasez les jeeps et poussez les camions. Pour éviter les missiles, suivez la trajectoire des jeeps.N'oubliez pas: il faut détruire tous les véhicules avant d'arriver à la frontière, surveillez donc votre compteur.

Voila, avec ces indications, vous ne devriez pas avoir de problème pour terminer ce jeu.
(Frédéric NATALI)

AMIGA

```
1Ø REM LICENCE TO KILL AMIGA
2Ø REM 255 VIES...de Sylvain DEMANNET
3Ø FOR I=523776& TO 523832& STEP 2
4Ø READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKEW I,A
5Ø NEXT
6Ø PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE LICENCE TO KILL"
7Ø PRINT "FAITES 'CANCEL' DEUX FOIS."
8Ø PRINT "PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE."
9Ø A$=INKEY$:IF A$="" THEN 9Ø ELSE CALL 523776&
1ØØ DATA 2C78,ØØØ4,2Ø7C,ØØFE,43F9,ØØØØ,3Ø3C,Ø145
1Ø1 DATA 12D8,51C8,FFFC,22FC,DBFC,ØØØØ,22FC,ØØ7E
1Ø2 DATA 4E5D,32BC,4E75,33FC,2ØØØ,ØØØ7,Ø132,33FC
1Ø3 DATA 3CØØ,ØØØ7,Ø13E,41F9,ØØØ7,ØØ42,3ØFC,2Ø3C
1Ø4 DATA 2Ø3C,ØØØ1,ØØØØ,2Ø8Ø,21CØ,ØØ8Ø,4EB9,ØØØ7
1Ø5 DATA ØØ1A,41FA,ØØ1Ø,43F9,ØØØ1,Ø296,32FC,4EF9
1Ø6 DATA 22C8,4E4Ø,43FA,ØØØC,ØC51,ØØ14,67Ø6,5251
1Ø7 DATA 6Ø3A,ØØØØ,43FA,FFF6,32BC,4E71,33FC,4ØØØ
1Ø8 DATA ØØDF,FØ9A,43F8,Ø7ØØ,4281,ØC91,33FC,ØØØ4
1Ø9 DATA 67ØC,32D1,B3FC,ØØØ7,FØØØ,6DEE,6ØØE,32D1
11Ø DATA 32BC,ØØFF,5241,B27C,ØØØ6,66DE,33FC,CØØØ
111 DATA ØØDF,FØ9A,4CDØ,7EFE,4E73
```

● Pour avoir plus de temps à l'épreuve du camion, il suffit d'appuyer une première fois sur 'H', attendre que le compteur kilométrique passe à 'ØØØ9999'. Appuyer une seconde fois sur 'H' et le jeu redémarre. C'est tout simple mais c'est bien pratique.
(Damien RIALLAND)

```
1Ø REM Vies et energie infinies sur LICENCE TO KILL
15 REM version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø2B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>3799 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &9ØØØ
9Ø DATA 1E,ØØ,53,ØE,41,21,ØØ,Ø1,DF,1F,9Ø,21,5Ø,BF,22,1F
1ØØ DATA Ø2,21,22,9Ø,11,5Ø,BF,Ø1,2Ø,ØØ,ED,BØ,C3,ØØ,Ø1,66
11Ø DATA C6,Ø7,AF,32,7E,DD,32,FØ,EB,C3,4Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CPC

● Pour avoir les vies infinies ... selon Patou dit Momo. Allez en piste 17, secteur ØØ, a l'adresse &D7E, ou vous remplacez le 35 par un ØØ. Ou bien remplacez la chaîne 21-FF-CE-35-F5 par 21-FF-CE-ØØ-35.
Pour avoir l'énergie infinie, allez en piste 18, secteur ØØ, a &BFØ, ou vous remplacez le 34 par un ØØ. Ou bien par deux fois vous remplacez la chaîne 53-C7-34-CD-5A par 53-C7-ØØ-CD-5A.
(Patrice MAUBERT)

LEISURE SUIT LARRY II

TOUS

DANS LA VILLE : allez dans le garage d'Eve et faites "get bill". Allez dans le magasin de liqueur : "nord, est, nord, est, nord, est".Allez près du comptoir et tapez "get ticket" ensuite tapez une suite quelconque de chiffres. Cela n'a pas d'importance... Nous allons au studio : "ouest, ouest, ouest, nord". Tapez "show ticket to woman" près du comptoir. Ensuite elle va vous donner une suite de chiffres que vous devez noter et redonner lorsqu'elle vous demandera le numéro. Ensuite vous allez au Nord et vous tapez "sit" près de la banquette. Attendez un peu et vous allez participer à un jeu télévisé. Lorsque vous êtes dans le studio allez près du siege disponible et tapez "sit". A partir de cet instant vous n'avez plus rien a faire sinon entrer quelques phrases qui ne sont pas prises en compte. Lorsque vous êtes de retour dans la salle d'attente tapez "sit'. A ce moment vous allez entrer dans un autre jeu. Lorsque vous avez en poche le billet pour le bateau et le billet d'un million de dollars, vous pouvez aller au magasin chic de la ville : "sud, est, Nord". Achetez un maillot de bain vous aurez ainsi de la monnaie. Retournez au magasin Quiky Mart et tapez "fill gulp" près du distributeur. N'oubliez pas de payer avant de partir. Allez au drugstore "sud, nord (par la porte)" et mettez vous pres du rayon le plus à l'Ouest et vers le centre du rayon tapez "get sun lotion", allez payer. Maintenant retournez devant votre maison et si les poubelles sont sorties tapez "search bin" plusieurs fois. Allez au magasin de musique qui est ouvert "nord, nord" et parlez à la fille au comptoir. Prenez le onklunk et maintenant vous pouvez aller au port Le bateau est là. Deux fois Sud et trois fois Est. En passant chez le coiffeur vous pouvez vous faire-faire une petit coupe mais ne perdez pas trop de temps. Au port, tapez près du controlleur: "show ticket to man". Après cela vous allez à l'est deux fois et, ça y est vous êtes sur le bateau...

SUR LE BATEAU :
Allez dans votre cabine et prenez les fruits puis ouvrez la porte à l'Est et tapez "talk to women" Attention ne vous approchez pas d'elle c'est une violente. Retournez dans votre cabine et tapez "wear swimsuit". Retournez dans la cabine de la femme qui n'est plus là et prenez le kit dans la table de nuit "open nightstand" puis "get kit". Allez à la piscine (pont le plus a l'est du bateau), mettez vous dans l'eau et tapez rapidement "swin" puis " dive" dans le milieu du bassin. Descendez dans le fond du bassin et prenez le bikini "get bikini top". Remontez vite car vous êtes limite en temps. Allez près de la chaise longue disponible et tapez "use sun lotion" puis "sit" à ce moment la une fille vous invite mais ne la suivez pas c'est un piège. Puis retournez dans votre cabine pour remettre votre costume en cuir. Allez faire un tour chez le coiffeur (pont le plus à l'ouest du bateau) puis montez voir le capitaine. Approchez vous du safe boat control pannel et tapez "pull switch". Maintenant allez au bar et prenez des spinach (sur le bar à gauche) que vous mangez tout de suite après. Vous pouvez allez au safe boat maintenant. Tapez "jump to boat" et attendez. Lorsque vous voyez votre bateau en plan d'ensemble avec le paquebot tapez vite "wear wig" et "use sun lotion". Pendant les dix jours dans le bateau de sauvetage vous devez avoir le grotesque gulp, les fruits ainsi que lekit pour pêcher. Apres quelques secondes vous arrivez sur l'île.

L ILE SUD AMERICAINE :
Sur la plage allez a l'ouest et parlez avec la femme nue jusqu'à ce qu'elle vous invite mais ne la suivez pas c'est encore un piège du docteur Monookee. Maintenant allez à l'Est puis au Sud. Pendant la longue et ennuyante phase ou Larry se perd dans la jungle vous trouverez successivement des endroits en attendant à chaque fois. Premier lieu : le restaurant. Parlez avec l'homme au guichet et asseyez vous sur la chaise. Dès que tous les clients sont là on vous installe sur une table de camping. Allez au buffet et prenez le couteau près du fromage. Sortez du restaurant et en attendant un peu, vous vous retrouvez dans une chambre d'hotel ou vous devez prendre les "soap" dans la salle de bain et les allumettes sur la table de nuit "get soap" et "get matches".

Deuxième et dernière partie :

TOUS

L'ILE DE NONOOKEE:
Vous êtes suspendu à votre parachute: "use knife". Quand vous êtes dans la jungle, prenez le stick en haut de l'écran et approchez vous de l'arbre au maximum, puis dirigez vous vers la gauche jusqu'à ce que vous butiez contre l'arbre et tapez "crawl" puis sud. Lorsque vous passez sous l'arbre, le boa tourne la tête vers vous et c'est à ce moment précis que vous devez taper "use stick" puis allez à l'est. pour passer les marais il y a un seul et unique chemin "jaune" en partant du haut de l'écran et passant sur la première grosse pierre. Vous devez suivre ce chemin de très près pour ne pas mourir et traverser sans danger, il est donc très conseillé de sauvegarder votre partie ici! Quand vous arrivez au tableau ou il faut jouer les tarzans mettez vous le plus proche possible de la liane près du rocher sans tomber à l'eau et tapez: "use vine" puis deux fois ensuite pour sauter de liane en liane... lorsque vous atterrissez sur le sol, tapez "get vine" puis allez à l'est. Après la scène avec le chef vous vous retrouvez au bord d'une falaise . Allez au sud puis à l'est et près du feu tapez "get ashes" après allez au sud et faites "get sand" près de la mer. Retournez à la falaise et approchez vous le plus possible du bord (vers le milieu) et tapez "use vine"... Allez au nord ... Approchez vous des escaliers gelés et tapez "use sand"! Après allez au nord et vous êtes arrivé au dessus de l'antre de NONOOKEE!!.
VOICI LA DERNIERE ACTION DE CE PROGRAMME, LE RESTE EST SIMPLEMENT UN FILM.

L'ANTRE DE NONOOKEE:
Approchez vous de la faille d'ou s'échappent des volutes de fumée et tapez "open rejuvenator" puis "stuff bag into rejuvenator" (il faut être relativement près de la faille et sur sa gauche) enfin "light bag" et "throw rejuvenator" la secousse provoquée ouvre la porte de l'élévateur et vous pouvez entrer dedans! A partir de ce moment il n'y a plus rien à faire! Vous avez gagné!!! Je ne vous raconte pas la fin que vous découvrirez vous mêmes!
C'était la solution de LEISURE SUIT LARRY GOES LOOKING FOR LOVE IN SEVERAL WRONG PLACES, proposée par Vincent.

ST

● Pour passer les questions du début dans LEASURE SUIT, appuyez sur les touches : ALTERNATE + X.

ST/AMIGA

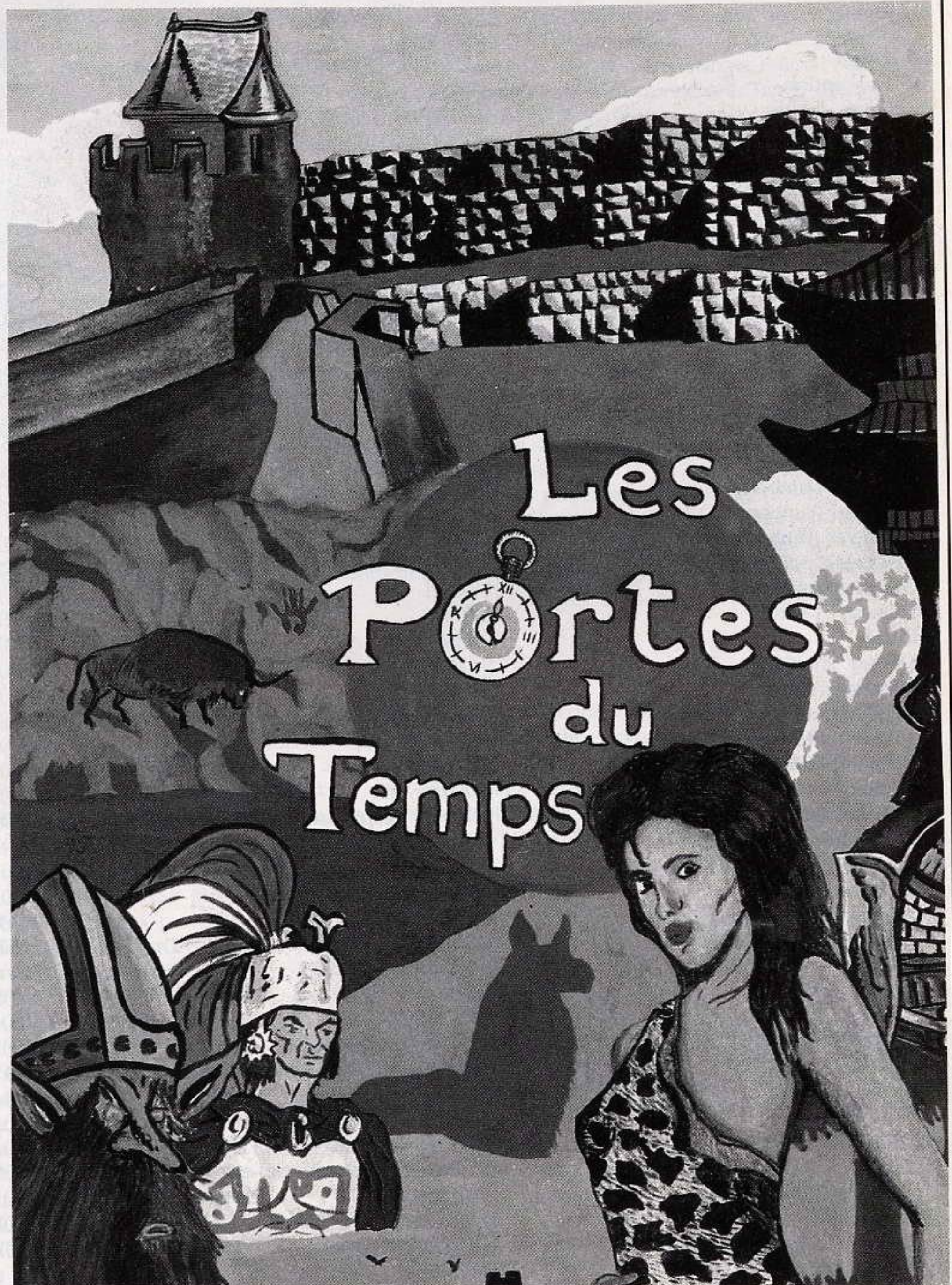
LES PORTES DU TEMPS

1)Prendre lunettes à infrarouge
2)Est
3)Prendre carte sur la table
4)Mettre lunettes
5)Lire carte code (27182)
6)Enlever lunettes
7)Est
8)Prendre shoker
9)Taper code 27182
1Ø)Nord
11)Fondre glace. Vous récupérez:
-paralysopulseur
-phaser
-respirator
12)Sud
13)Ouest
14)Ouest
15)Descendre
16)Poser shoker
17)Poser carte
18)Entrer porte 4
19)Est (2 fois)
2Ø)Monter arbre
21)Utiliser paralysopulseur
22)Fouiller homme. Vous récupérez:
-shuriken
-griffes
-makabishis
-parchemin d'invisibilité
23)Descendre
24)Montrer guerrier a Ninja. Vous récupérez: 1ØØØ Kokus
25)Est
26)Acheter jambon
27)Manger jambon
28)Acheter jambon
29)Acheter poisson
3Ø)Acheter sake
31)Ouest (3 fois)
32)Sud
33)Poser shuriken
34)Poser griffes
35)Lire parchemin
36)Poser parchemin
37)Poser pièces d'argent
38)Entrer porte 3
39)Utiliser paralysopulseur
4Ø)Prendre uncu
41)Fouiller uncu. Vous trouverez:
-une flute
-un peigne
42)Poser peigne
43)Sud
44)Entrer porte 2
45)Nord
46)Jouer flute
47)Poser flute
48)Nord
49)Tourner tête
5Ø)Nord (2 fois)
51)Est
52)Prendre bible
53)Lire bible
54)Mettre clé en fer dans serrure
55)Poser bible
56)Poser clé en fer
57)Descendre
58)Utiliser le plan du souterrain et aller jusqu'à l'homme (attention aux barrière d'énergie)
59)Fouiller homme (jusqu'à ce que votre énergie soit au maximum)
6Ø)Aller à la salle de torture
61)Pousser bassine
62)Mettre respirator
63)Descendre
64)Donner poisson à Nessie
65)Ouvrir coffre
66)Fouiller coffre. Vous trouvez:
-une fiole de grannon
-un grimoire
68)Sud
69)Monter
7Ø)Utiliser le plan du souterrain et aller jusqu'à l'homme (attention aux barrières d'énergie)
71)Fouiller homme (jusqu'à ce que votre énergie soit au maximum)
72)Utiliser phaser
73)Sortir du souterrain (revenir dans la bibliothèque)
74)Ouest
75)Sud
76)Monter
77)Nord
78)Descendre
79)Prendre saucisses dans la cheminée
8Ø)Prendre pichet (sur la table)
81)Est
82)Donner grimoire homme
83)Grannon. Vous récupérez: une amulette contre les maladies
84)Ouest (6 fois)
85)Fouiller sous le lit. Vous récupérez:
-un kilt
86)Nord
87)Donner fiole homme
88)Sud
89)Est
9Ø)Monter
91)Sud
92)Est (2 fois)
93)Descendre
94)Sud (3 fois)
95)Poser pichet
96)Poser kilt
97)Poser respirator
98)Manger jambon
99)Entrer porte 3
1ØØ)Prendre uncu
1Ø1)Nord
1Ø2)Est (3 fois)
1Ø3)Nord
1Ø4)Est
1Ø5)Nord
1Ø6)Mettre lunettes
1Ø7)Attendre 12 heures et pousser l'oeuf
1Ø8)Descendre
1Ø9)Boire sake
11Ø)Utiliser phaser
111)Prendre morceau clé en or (au sol)
112)Ouest
113)Examiner pierre
114)pousser levier
115)Monter
116)Sud (2 fois)
117)Prendre lama
118)Nord
119)Ouest
12Ø)Examiner bain
121)Examiner eau chaude. Vous récupérez: -un élément de clé en or
122)Est
123)Nord
124)Descendre
125)Est (2 fois)
126)Utiliser paralysopulseur
127)Fouiller homme. Vous récupérez:
-des u'yaca
-des herbes
-un élément de clé en or
-une bezoard
128)Poser bezoard
129)Casser lama. Vous récupérez:
-un élément de clé en or
13Ø)Réunir morceaux de clé en or
131)Ouvrir porte avec clé en or
132)Poser clé en or
133)Nord
134)Prendre tami
135)Sud
136)Ouest
137)Monter
138)Sud
139)Attendre 15 heures et faire sud
14Ø)Manger saucisses
141)Utiliser paralysopulseur
142)Fouiller homme. Vous trouvez:-du sancu
143)Prendre bourse (contient du coca)
144)Nord
145)Ouest
146)Sud
147)Ouest (3 fois)
148)Sud (2 fois)
149)Pose lunettes
15Ø)Poser U'yaca
151)Poser herbes
152)Prendre pièces d'argent
153)Prendre griffes
154)Manger sancu
155)Entrer porte 4
156)Nord
157)Donner coca homme
158)Parler avec homme
159)Parler avec homme
16Ø)Ouest
161)Attendre 1Ø heures et faire nord
162)Demander laisser passer
163)Donner 15 pièces d'argent
164)Sud
165)Est
166)Sud
167)Est (3 fois)
168)Acheter jambon
169)Manger jambon
17Ø)Acheter jambon
171)Acheter poisson
172)Acheter sake
173)Acheter cheval
174)Montrer laisser passer homme
175)Est
176)Utiliser paralysopulseur
177)Fouiller homme. Vous récupérez:
-15 pièces d'argent
-une lettre cachetée
178)Ouvrir lettre
179)Lire lettre
18Ø)Est (4 fois)
181)Nord (3 fois)

LES PORTES DU TEMPS

182)Ouest
183)Acheter masque ko-omote
184)Est
185)Nord (3 fois)
185)Nord (3 fois)
186)Mettre griffes
187)Grimper mur
188)Poser tami
189)Poser lettre
19Ø)Poser certificat
191)Attendre 15 heures 3Ø
192)Croiser les doigts
193)Dire toshis
194)Nord (3 fois)
195)Est
196)Utiliser phaser
197)Ouest
198)Sud (3 fois)
199)Monter
2ØØ)Sud
2Ø1)Manger jambon
2Ø2)Enlever griffes
2Ø3)Sud (3 fois)
2Ø4)Acheter manjus
2Ø5)Acheter sushis
2Ø6)Manger sushis
2Ø7)Manger manjus
2Ø8)Attendre 2Ø heures et faire sud
2Ø9)Manger poisson
21Ø)Boire sake
211)Sud
212)Ouest (5 fois)
213)Acheter jambon
214)Acheter sake
215)Acheter poisson
216)Ouest (3 fois)
217)Sud
218)Poser griffes
219)Poser pièces en argent
22Ø)Prendre kilt
221)Prendre u'yaca
222)Prendre herbes
223)Prendre pichet
224)Entrer porte 1
225)Donner pichet homme
226)Ouest (2 fois)
227)Manger jambon
228)Attendre 7 heures Ø1 et faire sud
229)Donner herbes femme
23Ø)Embrasser femme
231)Fouiller pirogue. Vous récupérez:
- une cuisse de mammouth
- une hache
- du silex
232)Manger cuisse
233)Manger poisson
234)Boire sake
235)Prendre pirogue
236)Est
237)Mettre le feu
238)Mettre kilt
239)Mettre masque
24Ø)Nord
241)Ouest (2 fois)
242)Parler avec kong
243)Regarder kong
244)Regarder kong
245)Est
246)Utiliser phaser
247)Monter
(DUBOIS Jean-Luc).

Au départ, taper: Prendre lunette, E, prends carte, mets lunette, regarde carte, E, jette carte, prends shoker, tape 27182, N, Chauffe glace, S, O, O, descends, entre porte 1 (préhistoire), 2 (Ecosse), 3 (Incas), 4 (Japon).
Au japon: E, E, monte dans arbre, paralyse ninja, fouille ninja Vous voila en possession de shuriken, griffes, makabishis et d'un parchemin. Le but est de parvenir à Edo, mais il faudra un laisser-passer. (Daniel HEITZ)



LEGEND OF DJEL

1) Allez aux pays des rivières de feu, cliquez sur le trou rempli de lave. Prenez le pouvoir, forcez l'entrée de la caverne (encore et encore). Prenez la fleur de plomb dans les ruines qui s'effondrent. Forcez la caverne, puis cliquez sur le monstre qui sort. Retournez à la maison.

2) Cliquez sur la statuette de Azeulisse. Cliquez sur la lanterne (en forme de sabot), prenez le diadème. (r. m.).

3) Allez aux pays mouvants. Placez arbres et rochers comme sur le schéma. Il suffit de respecter l'ordre gauche-droite. Ne pas donner le diadème au sorcier (r. m.)
.

4) Allez dans la pièce de l'Alambic. Prendre la chandelle (1 plateau, à gauche sur l'armoire). Cliquez sur la sorcière, refuser sa proposition. Battez-vous avec elle et gagnez!! (r. m.).

5) Cliquez sur votre boule de cristal.

6) Allez aux pays mouvants. Refaire les mêmes opérations qu'au 3°). Puis cliquez sur le serpent, relevez son défi et gagnez. (r. m.).

7) Allez aux pays de la soif éternelle, cliquez sur la lanterne du milieu (sous la fenêtre). Cliquez sur le rocher de droite puis sur la princesse de droite, prenez la fleur de plomb et (r. m.).

8) Cliquez sur votre fenêtre et dites «oui».

9) Allez aux pays des terres cendrées. Cliquez sur la statuette, puis vaincre le mal. Prendre la fleur de plomb et la formule (brique de droite), cliquez sur la fenêtre et délivrez votre princesse de son triste sort.

10) Allez aux pays des 100 contrées, cliquez sur le sabot. Cliquez sur le tableau et prenez la fleur (r. m.).

11) Cliquez sur le globe.



12) Cliquez sur la statuette du sorcier Théros. Cliquez sur le flambeau de gauche puis de droite. GAGNEZ!! Le combat contre le mal. Prenez la dague dans l'œil du démon, cliquez sur la statue de sel (fond de pièce), sur le bac de lave, sur la fissure sous la fenêtre, sur Créor le vagabond et (r. m.).

13) Allez aux pays de l'Océan de nacre. Cliquez sur le petit rocher, sur la faille de droite sur sa cavité pleine d'eau et bonne chance. Prenez la fleur de plomb et pouvoir, et répétez l'opération 13 fois. Essayez de franchir le pont, puis cliquez sur l'idole, cliquez sur le vieillard, puis sur l'île.

14) Cliquez à la basse de l'arbre de droite, relevez le défi et gagnez, prenez l'Atlas. Cliquez 2 fois dans la rivière (r. m.). Cliquez sur la porte et sur le bonhomme (r. m.), sur la boule de cristal.

15) Ouvrir l'Atlas et allez au 1er monde. Cliquez sur la grille, sur la chauve-souris, sur la clef, sur la porte de gauche. Achetez l'œil de Nymphe (10p. d'or), prenez-la! (r. m.).

16) Cliquez sur votre fenêtre. Cliquez sur la rivière, sacrifiez 10p. d'or. Cliquez sur le prisonnier, sur les fourmis, sur le fruit.

17) Cliquez sur la cornue et sur la porte, sur le trou et sur la bouche de l'Alambic 17 fois. (r. m.).

18) Cliquez sur la statuette de théros, puis sur les inscriptions (r. m.).

19) Allez aux pays des marais (Atlas). Cliquez sur le rocher sur le bonhomme, sur le second bonhomme (dans le fond), sur le gros bonhomme et refusez sa proposition (r. m.).

20) Allez dans la salle de l'Alambic, cliquez sur le flambeau et sur l'orah (r. m.).

21) Allez au royaume des banquises, cliquez sur le diamant dans la colonne de glace et gagnez, cliquez sur le serpent et refusez (r. m.).

22) Cliquez sur la boule et allez au pays 1 de l'atlas. Cliquez sur la grille et sur la porte du fond. (r. m.).

23) Cliquez sur la fenêtre, sur les 3 gnomes (r. m.).

24) Allez aux pays des Marais et GAGNEZ!!

25) (Reportez-vous au 21), et acceptez à la fin.

26) Allez voir Kal et donnez-lui tout votre or.

27) Vous avez gagné!! (RESSEGUIER Dominique).

CONSOLES

ACTION FIGHTER — SEGA

Lorsqu'on vous demande le nom TAPEZ : DOKI PEN vous aurez toutes les armes et la voiture dès le départ, et lorsque le décompte sera terminé vous aurez 6 vies. (FAZI André)

Quand l'hélicoptère apparaît, changez vous en moto ,recommencez, et il s'en ira.

A la présentation, tapez "SPECIAL" à la place de votre nom et vous démarrerez le jeu avec A,B,C et D et serez invincible. Vous pourrez toujours vous écraser, cependant, prenez garde lorsque vous conduisez.

AFTERBURNER — SEGA

A la page de présentation, appuyez cent fois sur la touche pause avant que la démo ne commence. Vous serez invincible. (LONG Patrick).

Pour accéder au 15ème tableau sans perdre de vies, aller toujours en diagonale en haut à gauche.

AZTEC — SEGA

Voici un select round à la page de présentation: quand le parchemin est fermé faites 5 fois vers le haut une fois qu'il est ouvert et que Ninos saute et qu'il vas distribuer l'argent aux animaux faites 3 fois vers la droite et puis dès qu'il est suivie par les animaux faites 1 fois en bas et vous verrez à côté du parchemin Ninos avec un tableau dans les mains.

ALIEN SYNDROME — SEGA

Pour les vies infinies faire haut bas bas bas bas haut droite gauche droite gauche bouton 2. (LOISEAU marc)

ASTRO WARRIOR — SEGA

Pour le 1er monstre, tirez sur les 4 petits carrés d'abord puis sur celui du milieu, pour le 2ème tirez sur les 4 petits ronds. Puis sur le milieu, pour le 3ème tirez sur les pattes puis au milieu (sa "bouche"). (Fabien BIREMBAUT).

ALEX KIDD III — SEGA

Pour les soeurs servantes voici la réponse:

1 Linda
2 Betty
3 Janet
4 Cindy
5 Lusie
6 Kate.

(DU JENHOAT Nicolas).

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

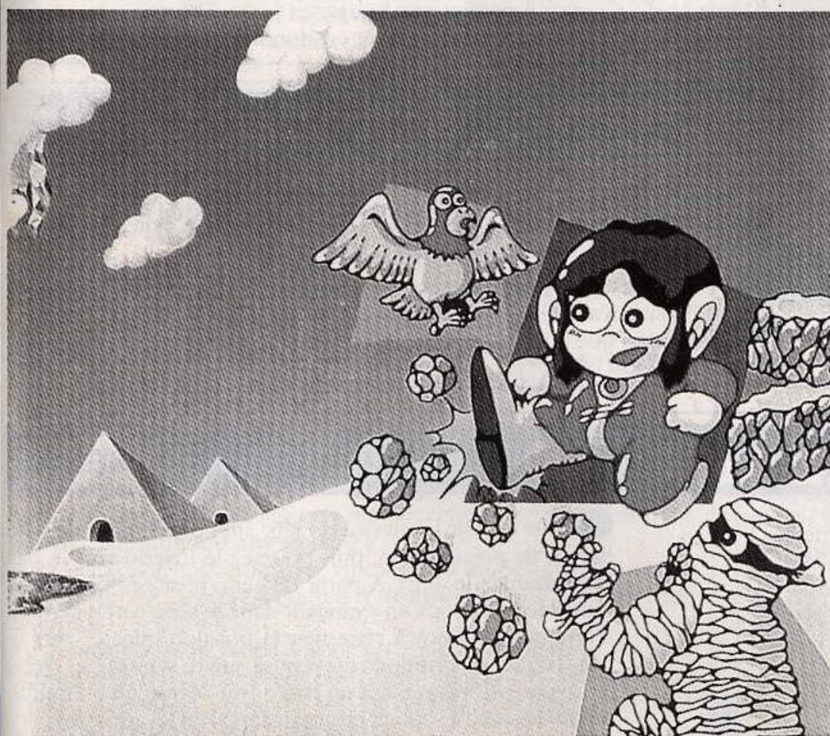
SEGA

● A chaque fois qu'alex verra son niveau d'énergie baisser, munissez vous d'un symbole [SC] puis laissez vous tomber. Lorsque Alex réapparaîtra, retournez à l'endroit où se trouvait le [SC], et ramassez le à nouveau. Répétez continuellement ce procédé jusqu'à ce que l'énergie d'Alex soit revenue à son maximum, à l'approche de la fin du tableau, dirigez vous lentement vers le signe de sortie. Lorsqu'il sera juste sur l'écran, faites mourrir Alex puis foncez vers la sortie, sans vous arrêter ou tuer quoi que ce soit. Ceci marche quasiment sur tous les tableaux.

● Commencez par chercher une carte chez Papa. La première est falsifiée, donc recommencez. Allez chez Kames pour apprendre par où il faut continuer.
Passez le test chez Mary et recevez la deuxième partie de la carte. Questionnez Barbara dans sa pièce. Cherchez des réponses chez Mark et Tom. Chez James, ne touchez pas aux cendres. Demandez conseil par téléphone à Rockwell et commandez une pizza. Chez les "servants", nommez dans le bon ordre : 1 Linda , 2 Betty ,3 Janet ,4 Cindy ,5 Susie , 6 Kate et vous aurez la 3e carte. La 4e carte est donnée quand on aura trouvé les vêtements dans le tonneau dans la cuisine. Chez Rockwell, vous aurez une demi-heure après la poudre réparatrice. En allant chez James, demandez le titre du livre à la bibliothèque. Dans la salle avec la poudre réparatrice, réstituez la 5e carte à l'aide de celle-ci. Puis, allez à l'étage au-dessus le plus à droite et cherchez la clef dans un vase. Dans la chambre d'Alex vous prendrez les objets pour écrire sur la table. Dans l'étage supérieur de gauche, ouvrez le coffre-fort et prenez le "Hang Glider"(delta-plane). Prenez au 4e étage la petite échelle dans le vase et partez au 6e étage. Là, vous verrez un écriteau. En le nettoyant, vous aurez une indication. Demandez le titre du livre chez Barbara. Cherchez le livre dans la bibliothèque et vous aurez la 6e carte. Regardez l'heure au 3e étage. L'horloge retarde. Rectifiez l'heure avec la mini-échelle. La dernière carte se trouve chez Mark et Tom. Le pont est levé et le gardien empêche les gens de sortir. Servez-vous alors du "Hang Glider" en partant du dernier étage. Papa n'est pas content que vous quittez le château, mais vous voulez aller au hall de jeu.

● Poussez la manette en haut et appuyez une dizaine de fois sur le bouton 2. Vous aurez 3 vies en plus, mais cela vous coûtera 400$. Vous pouvez recommencer cela jusqu'à ce que vous n'ayez plus d'argent.
(GUERIN Cédric)

● Quand l'écran affiche "Game Over" appuyer la manette en haut et 8 fois sur le bouton 2. (Il faut au moins avoir 4ØØ dollars).
(Rodolphe GUILLARD)



ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE

MEGADRIVE

● **ROUND 1 :**
Au début de la premiere maison lors du duel, mettez dès le début "pierre", puis appuyez sur le bouton lorsqu'il vous imite. Faire de même pour la deuxième maison en commencant par ciseau. troisième "pierre", quatrième "ciseau" Il y a un passage devant et derrière le deuxième palmier, il vous suffit de sauter.

ROUND 2 :
Première maison "pierre" avec les marmottes prenez la moto et avancez jusqu'au coffre entouré de boulles. Cassez les, sautez trois fois et vous tomberez dans un passage souterrain. Pour la maison suivante mettez "ciseau".

ROUND 3 :
Au premier pot, mettez "ciseau". Tuez la pieuvre en la frappant à la base de sa tentacule, rentrez et mettez ciseau.

ROUND 4 :
A la fin du round montez tout en haut avec l'helico vous trouverez un coffre gris.

ROUND 5 et 6 :
Rien de special, n'oubliez pas de prendre le collier avant l'épreuve.

ROUND 7 :
Détruisez le premier coffre détruit, et sautez sur place. Deuxième maison "pierre" troisième "ciseau", quatrième "feuille", cinquième "ciseau".

ROUND 8 :
A la fin du premier pont sautez sur place, vous trouverez une épreuve, prenez le collier.

ROUND 9 :
Première grotte "pierre" montez tout au long du tableau pour atteindre la deuxième partie, ou vous utiliserez l'hélico.

ROUND 10 :
Il faut aller à droite, sauter au dessus du trou et tomber, aller à droite, monter, droite, monter, gauche, droite, puis traverser les lances et aller à gauche, monter, droite, droite au dessus des coffres , prenez la moto, aller à droite, droite, tomber, arretez vous sur la corniche et sauter vite en avant. A la maison mettez feuille, puis tomber. Droite, gauche, monter, droite, droite, monter, monter, monter, droite, droite, tomber, tomber, tomber, aller dans le coin et sauter sur place. Aller cinq fois à gauche, monter, droite, droite, monter, trois fois à gauche, monter et droite. Vous êtes à l'épreuve il change une fois dès que vous l'avez battu. Prenez la cape et cogner le à la figure.

(DUSSRRRAT Olivier)

ALTERED BEAST

Pour pouvoir continuer la partie après un Game-Over, 4 de suite (pas plus de 4 fois), cela fera 12 vies; premier Game-Over positionner la manette en diagonale, vers le haut gauche puis appuyez sur les 2 boutons, pour les 3 autres Game-Over, faire la même chose en diagonale mais dans chaque autre diagonale (bas gauche, bas droit, haut droit.). Puis à chaque fois appuyez sur les 2 boutons cela après chaque Game-Over (toujours 4 fois).

Enfoncez les touches du haut et de gauche suivi du bouton numéro 1 et vous démarrerez la partie avec plus d'énergie que d'ordinaire.

A l'écran de présentation il faut pousser le Joypad vers le haut à gauche, puis appuyer sur les boutons 1 et 2. Vous obtiendrez plus de trois pastilles d'énergie. Pour continuer la première fois après la fin du jeu, poussez le Joypad vers le haut et appuyez sur les deux boutons de feu à la fois.

SEGA

Chef du premier niveau se mettre du côté gauche de l'écran et tirez avec les boules de feu et quand il arrète de lancer ces têtes sautez et tirez. Ca le detruira plus rapidement. Chef du deuxième niveau ce rapprochez le plus vite possible et le plus près, puis tirez et quand vous voyez l'oeil, le monstre vous tirez avec ses yeux mettez votre bouclier electrique il se detruira plus vite (au moins 9 à 10 coups).
Chef du troisième niveau au debut se baisser en tirant puis se lever et appuyer sur le bouton 1 et faites toujours la même chose jusqu'à ce qu'il change de couleur . Chef du quatrième niveau : quand il se met en position pour vous foncez dessus, appuyez sur le boutton Un en sautant, puis dès que vous arrivez à l'opposé appuyez sur le bouton Deux pour lancer les boules dorées et dès qu'il passe à la couleur mauve n'arrêter plus de tirer dessus et vous aurez le privilege de rencontrez Athena.
(Gregory Rachez)

MEGADRIVE

Si vous appuyez à l'écran de présentation les boutons B et "Start", vous pouvez choisir le nombre de vies, le niveau et le Round. Puis, commencez à jouer en enfonçant "A" et "Start".

BLOODY WOLF — PC ENGINE

Pour doper le guerrier, une fois que vous verrez les deux soldats sur l'écran, Haut, Bas, Droite, Droite, Bouton 1, Bouton 1, Bouton 2, Select.

Pour que votre guerrier se prenne pour un Oiseau, Faites exactement la même chose que pour le doper mais à l'envers. Le sens gauche devient droite etc. Par contre pour le select et bien ça reste select (héhéhé).

Pour avoir un continu infini (oh DUR DUR), faites, Haut, Bouton 1, Bas, Bouton 2, Gauche, Bouton 1, Droite, Bouton 2.

Pour écouter toutes les zizics et les zons du zeu, Haut, Bouton 2, Select. Ahh!! Au fait après toutes ces instructions, faites RUN.

BATTLE ACE — SUPER GRAFX

Faire le contraire de RESET et vous pourrez vous éclater avec toutes les zizics de ze zuper zeu.
(Destroy)

BLACK BELT — SEGA

Pour avoir des vies infinies appuyez sur 1, votre personnage apparait après il y a un écran noir appuyez vite sur reset sans lacher jusqu'à ce que le personnage apparaisse avec x aucun chiffre. Pour vaincre Rita se mettre devant le feu accroupi et sauter en avant dès qu'elle recule vous atterrissez devant elle et frappez la avec des coups de poings, baissez vous tout en la frappant, donnez des coups de pieds dans les jambes jusqu'à ce qu'elle n'aie presque plus de vie et achevez la avec un coup de poing quand elle fait sont grand saut. (MARTEL Loïc).

Après les titres d'ouverture, l'écran flash en bleu pendant moins d'une seconde. Enfoncez le RESET et vous obtiendrez des vies infinies.

1er chef : Ryu : Il faut d'abord se baisser et donner des coups de pieds ensuite, lorsqu'il commence lui aussi à donner des coups de pieds, sautez loin derrière lui. Ensuite,assez bas en donnant des coups de pieds en même temps puis recommencez.
2éme chef : Hawk : Il faut éviter ses étoiles (attention, elles reviennent sur vous). Ensuite, il faut le coincer contre un mur et lui donner des coups de pieds.
3éme chef : Gonta : il ne faut pas bouger et lorsqu'il fonce vers vous, sautez et retournez vous en sautant et en donnant un coup de pied et coincez le contre le mur.
4éme chef : il faut s'adosser et ne donner que des coups de poings sans bouger.
5éme chef : Rita : il faut lui taper dans la tête, puis dans la poitrine, puis au niveau de la ceinture et enfin aux pieds, recommencez et pour l'achever, sauter en l'air sur elle et donnez un coup de pied.
6éme chef : Wang : il n'y a pas de tactiques pour le tuer. Faites des sauts chassés et soyez veinard. (Thomas LOLLIOT)

Pour tuer le 4ème chef, placez vous à gauche de l'écran et n'en bougez plus. Ensuite n'arrêtez pas de donner des coups de poing. Votre énergie baissera ainsi que la sienne mais c'est vous qui donnerez le dernier coup. (LAMBERTEAUX)

BLADE EAGLE 3D — SEGA

Quand au début du jeu "BLADE EAGLE" apparaît; mettre le bouton directionnel en bas. Et faites lui faire une rotation vers la gauche. Cette rotation doit être complète pour finir à nouveau en bas. Si cela est fait correctement vous apercevrez à droite du mot "EAGLE" un select round de Ø à 8. Ø est le premier niveau.
(Eric LIEBGOTT).

Pour choisir le niveau de jeu, attendez l'apparition de l'écran de présentation, puis poussez le Joypad vers le bas et maintenez-le ainsi. A partir de cette position, parcourez toutes les positions en avançant dans le sens d'une aiguille d'une montre jusqu'à retrouver la position initiale, vers le bas. Toutes les positions doivent se suivre sans qu'on lâche le Joypad. Alors apparaît un pete 0 sur l'écran qu'on monte où on descend à souhait en abaissant ou en levant le Joypad.

BLUE LIGHTNING — LYNX

● CODES POUR "CHIP'S CHALLENGE" (144)

1 BDHP	25 PQGV	49 PPXI	73 QCCR	97 IOC5	121 BPYS
2 JXMJ	26 YVYJ	50 QBDH	74 MQNH	98 TKWD	122 SJUM
3 ECBQ	27 IGGZ	51 IGGJ	75 MJDV	99 XUVU	123 YKZE
4 YMCJ	28 UGDV	52 PPHT	76 NMRH	100QJXR	124 TASX
5 TQKB	29 KGON	53 CGNX	77 FHIC	101RPIR	124 NYRT
6 WNLP	30 OQZP	54 ZMGC	78 GMRO	102VDDU	126 QRLD
7 FXQO	31 RYNS	55 SJES	79 JILU	103PTAC	127 JMWZ
8 NHAC	32 PEFS	56 FCJE	80 EVUG	104KWNL	128 FTLA
9 KCRE	33 BQSN	57 UBXU	81 SCWF	105YNEG	129 HEAN
10VUWS	34 NQFI	58 YBLT	82 LLIO	106NXYB	130 XHIZ
11CNPE	35 VOTN	59 BNDL	83 OVPJ	107ECRE	131 FIRD
12WVHI	36 NXIS	60 ZYVI	84 UVEO	108LIOC	132 ZYFA
13OCK5	37 VQNK	61 NROW	85 LEBX	109KZQR	133 TIGG
14BTDY	38 BIFA	62 TIGW	86 FLHH	110XSAO	134 XPPH
15COZQ	39 ICXY	63 GOHX	87 YSYS	111KRQJ	135 LYWO
16SKKK	40 YWFH	64 IJPQ	88 WZYV	112NJLA	136 LUZL
17AJMG	41 GKWD	65 UPUN	89 VCZO	113PTAS	137 MPPX
18HMJL	42 GMFU	66 ZIKZ	90 OLLM	114JWNL	138 LUJT
19MRHR	43 UGBP	67 GGJA	91 JPQG	115EGRW	139 VLHH
20KGFP	44 PXHL	68 RTDI	92 DTMI	116HXMF	140 JJIK
21UGRW	45 OVPZ	69 NLLY	93 REKF	117FPZT	141 MCJE
22WZIN	46 HDQJ	70 GCCG	94 EWCS	118OSCW	142 UCLY
23HUVE	47 LXPP	71 LAJN	95 DIFQ	119PHTY	143 OKOR
24UNIZ	48 JYSF	72 ERFT	96 WVHY	120FLXP	144 GVXQ

(PELLISSIER Floriant)

BOMBER RAID — SEGA

● Mettre le Rapid Fire et vous aurez plusieurs façons de disposer de vos deux avions (tir en parallèle). (SOS SEGA)

● Quand vous avez n'importe quelle escadrille de bombardement, appuyez sur les 2 boutons de tirs pour changer la direction des tirs de vos escadrilles. (Fabrice DUCRET).

CASINO GAMES — PC ENGINE

● Tout d'abord pour avoir plus d'argent au lieu d'écrire votre prénom écrivez S.E.G.A. pour tapez ce code : 5774619774 vous aurez 902780 $. (OBERHOLZ Cédric).

CHOPLIFTER — SEGA

● Tirez plusieurs fois sur la première base de fusées de l'ennemi et peu après, Superman apparaîtra et les prisonniers se mettent à courir deux fois plus vite.
Au deuxième stage, volez derrière le vaisseau de guerre, tirez et voilà les dents de la mer!! Au troisième tableau, voyagez en

● Pendant l'écran titre, faire : haut, bas, gauche, droite. Appuyez sur le bouton 1 et refaire haut, bas, gauche, droite et vous pourrez

● En tournant le Joypad à l'écran de présentation successivement vers le haut, le bas, à gauche et à droite, puis en appuyant sur le bouton de feu 1, vous n'avez qu'à répétez cette action deux fois pour pouvoir choisir votre niveau de 1 à 6.
Pour échapper aux éruptions volcaniques au 3e niveau, rentrez dans la grotte derrière vous et ressortez. Les blocs de lave ne pourront rien sur vous.
Au premier niveau, vous voyez un Bunker derrière le premier barraquement dont montent des fusées vers le ciel. En tirant dix d'elles, Superman apparaît. S'il est touché, les otages courent beaucoup plus vite vers l'hélicoptère.

CASTLEVANIA — NINTENDO

● Avant d'entrer au château, sautez au dernier moment audessus de la porte du donjon et fouettez. Vous aurez ainsi un sac d'argent.
Au deuxième niveau, descendez le premier escalier et fouettez deux fois le mur qui apparaît en bas : un poulet apparaîtra. Lors de la rencontre avec les hommes-poissons, mettez-vous sur la pierre de gauche de la plate-forme supérieure(chaque plateforme est formée de deux pierres). Cassez avec votre fouet la pierre de droite pour accéder à la plate-forme inférieure. Là, accroupissez-vous et un sac d'argent apparaîtra.
Au troisième niveau, lors du combat avec la chauve-souris fantôme, fouettez la pierre la plus à droite de l'écran, un symbole de double jet ("II") apparaîtra.
Dans la première pièce du quatrième niveau, fouettez deux fois le mur et entrez dans le trou ainsi formé : une couronne apparaîtra.
Le passage de la première plate-forme mouvante une fois atteint, ne montez pas sur celle-ci et mettez-vous à la place du chevalier se trouvant sous la plate-forme après l'avoir tué. Fouettez alors le côté droit du mur et un symbole de double ou de triple jet apparaîtra.
En quittant la première pièce du quatrième niveau par un escalier tout à gauche, vous obtiendrez dans la deuxième pièce un poulet.
En allant vers la droite, vers un mur, vous verrez sur une grande plate-forme un chevalier : tuez-le et fouettez le plateau de gauche.
Au sixième niveau,la quatrième pierre apres l'entrée cache un "power-up".
Vous trouverez également dans cette pièce un symbole "II" (double jet).
En passant par les trois ascenceurs de la mort, allez vers la gauche et un escalier partant d'une colline formée de deux pierres apparaîtra. Ecartez la pierre de gauche et vous aurez une petite surprise.
Après être entré dans le septième niveau, passez à gauche. Vous verrez alors deux plateaux suspendus. Fouettez celui de gauche : vous pourrez vous alimenter.
En montant l'escalier qui mène hors du château, un trésor apparaîtra. Après le deuxième escalier, vous verrez plusieurs plateaux.
Accroupissez-vous sur la quatrième pierre du plateau le plus bas : un sac d'argent apparaît.
Après avoir accédé au deuxième étage du niveau huit en montant un escalier, vous verrez un abîme à gauche et un plateau inaccessible à droite. Agenouillez-vous au-dessus de celui-ci et un sac d'argent apparaîtra.
Lors du combat contre les momies au niveau neuf, détruisez à gauche de l'écran la plus basse des trois pierres qui forment un escalier. Un poulet apparaîtra.
Pas de bonus cachés aux niveaux dix et onze.
Avant d'entrer dans la pièce de Frankenstein et Igor, au niveau douze, vous verrez une barrière de quatre pierres. Détruisez celle du haut à gauche et vous obtiendrez un grand coeur.

CLOUD MASTER — NINTENDO

● ROUND 1:
Armes conseillées: Dragon de feu, Bombes chercheuses
Pour battre le phoenix, il faut lui tirer dans la tête. Pour éviter ses tirs il faut se mettre à gauche.
ROUND 2:
Armes conseillées: Quatre images, Quatre croissants
Pour battre Kappa, il faut tirer juste au-dessus de sa tête. Pour éviter ses tirs il faut monter, ensuite descendre à gauche puis avancer tout en restant en bas.
ROUND 3:
Armes conseillées: Quatre croissants
Pour battre le Bouddha géant il faut lui tirer dans la tête. Pour éviter ses tirs, il suffit de se mettre en bas et bouger de droite à gauche
ROUND 4:
Arme conseillée: bombes explosives.
Je n'ai jamais combattu le chef. (OBERHOLZ Cédric).

CYBERCROSS
PC ENGINE

● Pour reprendre au niveau où on a perdu, pressez simultanément sur joystick bus, bouton 1, bouton 2 et select et run. (Cédric LUPETTI).

● Niveau 1 : le têtard cracheur de feu :
Tuez les premiers ennemis, aussitôt une boule rouge apparaît en tirant sur un module. Première transformation, restez en bas, tirez sur le module après avoir récupéré celui-ci, allez en haut et là vous pourrez acquerir le sabre. Essayez de le garder jusqu'au têtard, si par malchance vous le perdez, sachez qu'en laissant FIRE 1 enfoncé, vous donnerez un coup de pied puissant. En présence du têtard, mettez vous au milieu des deux colonnes, appuyez sur Fire 1 sans relacher : le têtard crachera du feu et après sautera sur vous à ce moment relâchez Fire 1. Faites cela une deuxième fois et il mourra.
Niveau 2 : l'homme masqué :
Il y a une telle profusion de modules qu'il est impossible de vous donner les emplacements exacts. Arrivé au monstre, mettez vous au trois quart de l'écran sur la droite : l'homme masqué fera quelques allers et retours en l'air puis il descendra... Tapez le alors avec le super coup de pied et faites cela jusqu'à ce qu'il meure.
Niveau 3 : la femme lapine :
Le tableau étant trop long et trop difficile, voici quelques indications. Si vous avez le "gun", évitez ses boules de feu et tirez, sinon préparez vous au super coup de pied et quand cette lapine saute en l'air balancez les lui un coup et recommencez.
Niveau 4 : l'homme langouste :
Si vous n'êtes pas transformé en force verte vous aurez beaucoup de mal à le tuer (sinon avec votre boomerang), alors éloignez vous de lui, tirez et baissez vous. Il se mettra à courrir : sautez lui dessus et recommencez, (Nicolas SERAQUI)

CAPTAIN SILVER
SEGA

● Un mode continue existe. Lorsque vous avez perdu toutes vos vies le message “Game over” apparaît, mettez aussitôt votre joystick en haut à droite et appuyez de suite sur le bouton 2 plusieurs fois. Vous disposerez à nouveau de 3 vies. (FLUTTE)

● Monstre du premier niveau : il faut avoir les étoiles pour battre la sorcière et lui tirer dessus ainsi que sur ces sortes de citrouilles.
Monstre du deuxième niveau : on peut tuer le pirate avec ou sans les étoiles. Tirer lui dessus et quand il vous saute par dessus, passer de l'autre coté et ainsi de suite.
Monstre du troisième niveau : il vaut mieux avoir les étoiles pour battre le cyclope. Tirer lui dessus en sautant par dessus les rochers qu'il lance.
Monstre du quatrième niveau : il faut absolument les étoiles et tirez lui dessus. Quand il vous bloque ,s'il met son bras en arrière pour vous frapper il faut se baisser. Sinon il faut sauter pour éviter son coup dans les jambes.
(BAUDU Jerome)

CHAN & CHAN
PC ENGINE

● Une fois le jeu terminé, appuyez sur le Bouton 1, Bouton 2, Select, Run. Vous pourrez ainsi continuer ou vous avez perdu. (DESTROY)

● Pour pouvoir continuer, appuyez, lorsque GAME OVER apparaît, sur les deux boutons de tir puis sur RUN.

CYBORG HUNTER
SEGA

● Pour vaincre les boss des tableaux C et E, tirez dessus et passez en dessous d'eux quand ils sautent sans rien faire d'autre. Le boss du niveau F demande plus de réflexes et de chance qu'une tactique particulière. Par contre, le truc infaillible pour vipron (niveau G) et qui ne marche pas pour les autres, consiste à utiliser la machine volante. Tirez (sauf s'il est en flamme), décollez pour éviter sa boule de feu ou son attaque fulgurante puis recommencez à tirer.
(Emmanuel MEHOIS).

● Si vous trouvez des bombes ou des pierres dans le labyrinthe, allez simplement à l'ascenseur le plus proche, à l'intérieur de celui-ci allez à droite, puis vers l'objet. Vous pouvez répéter indéfinement cette action afin de vous emparer d'un maximum d'objets ainsi dupliqués. Mais attention, les Cyborgs que vous pourrez rencontrer sont eux aussi dupliqués lors de la répétition de l'action.

● Quand vous rencontrez une pastille d'énergie prenez là puis entrez dans la porte la plus proche, ressortez et reprenez la pastille qui s'y trouvera de nouveau, rentrez encore dans la porte, et faites la même chose jusqu'à ce que vous ayez le plein d'énergie. Faites de même pour les pastilles de force psycho et les bombes. (THANH THIEN Nhan).

CONTRA (GRYZOR)
NINTENDO

● A l'écran de présentation, gardez les deux boutons de tir enfoncés et appuyez sur "Start". Vous verrez apparaître le menu des musiques du jeu.
Pour avoir trente vies dans ce jeu, faites la même opération que dans "Life Force" (le truc est cité dans le dossier "Life Force")

COBRA TRIANGLE
NINTENDO

● Au niveau 4, cherchez le reservoir à essence et la vie supplementaire. Ne passez pas la ligne d'arrivée avant que le temps ne soit ecoulé et répétez ainsi plusieurs fois cette opération.

● Pour battre le premier monstre il faut lui tirer dans le cou. Pour battre le deuxième monstre se mettre derrière lui et lui tirer dessus quand il ouvre la bouche. Toutefois si vous n'avez pas les missiles à têtes chercheuses vous ne risquez pas de le battre. Pour battre le troisième monstre tirer dans sa tête (faites attention à ses tentacules).
(Christiane ROBAUD)

● Pour gagner des points quand vous arrivez à la ligne d'arrivée et que le cobra saute, appuyer à fond sur left ou right.
(Pascal Reynaud)

DRUNKEN MASTER

PC ENGINE

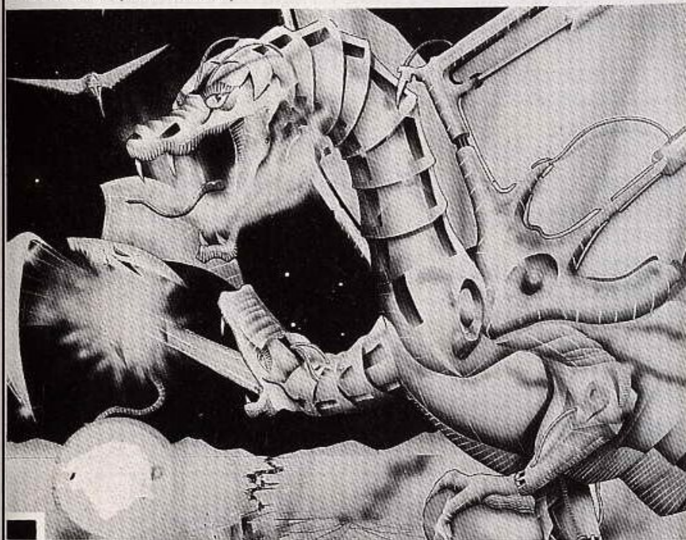
● Pour être en Debug Mode, Select, 4 fois Haut, 6 fois Droite, 2 fois Bas, 3 fois Gauche. Pour avoir un continu infini, une fois le jeu fini, attendez la présentation, faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Run. Pour avoir une Surprise à 2 francs et 24 centimes (me dit DESTROY) appuyez sur le bouton 1, Bouton 2, Haut et Run le tout simultanément. Espérons que vous aurez assez de doigts. (DESTROY)

● A Game Over maintenir la manette à gauche puis appuyez sur RUN, ainsi vous recommencerez au même niveau. (PAREDES Ghislaine).

DRAGON SPIRIT

PC ENGINE

● Pour avoir trois crédits, Bouton 1, Bouton 2, Run.
Pour réduire la taille, faire 57 Resets et RUN.
Pour avoir toutes les musiques, Gauche, Droite, Bas, Haut, Select, Gauche. (DESTROY)



DRAGON BALL

NINTENDO

● Pour le stage "roi boeuf", pour le combat de la fin, il faut se coller à l'ennemi et le taper, ainsi, on ne perd pratiquement pas de point de vie.
Pour le "gang des lapins", il faut suivre le lapin jusqu'à la dernière maison, car si on retrouve les sept carottes et que l'on y arrive avant, il est impossible de rentrer.
Dans le stage deux, après être sorti de la maison où l'on présente l'action, monter à la première maison, taper dans tous les personnages, les laisser apparaître, puis sortir et renouveller l'expérience, quand le cochon sera apparu plusieurs fois, il laissera une clé qui vaut 500pts.
Dans le stage trois avant la première entrée à gauche en haut, dans le dolmaen, il y a une grotte secrete avec une capsule. Plus loin dans le même stage, on rencontre deux personnages mauves allant du haut en bas, allant au bas de l'écran et en continuant à droite, on trouve une autre grotte secrête.
Dans le niveau "gang des lapins 2", sur la lune , pour détruire le bélier qui lance des coups de gauts, il faut se coller à lui et l'immobiliser dans un coin, en lui donnant des coups de poings.
Quand l'on a les sept boules de cristal, il faut choisir "stimulant" quand le dragon demande le voeux, on passe ainsi de 150 à 250 pour la puissance de vie.
Quand Sangoku est sur la lune, il faut récupérer les boites à oxygène qui trainent, cela lui rajoute des points de vie, car, ils baissent dans l'espace.
(Jean Noel BRIFFAUT)

● Pour avoir de l'énergie, brancher la manette deux et appuyez sur la flèche down, sans dépassée 250 sinon vous seriez mort.
(lolotte)

● Pour changer de tableau durant la partie : appuyez sur le bouton deux de la manette deux.
(lolotte)

DYNAMITE DUX

SEGA

● Règles pour passer les monstres :
Premier monstre niveau un : il faut se mettre en bas de l'écran face à lui, et lui tirer dessus avec les jets d'eau.
2éme monstre niveau un : il faut le frapper avec le super punch. Sautez quand il envoie ses pierres.
1er monstre niveau 2: il faut tuer le nain qui porte la tête de dragon. Une fois celui-la mort, les autres disparaîtront.
2éme monstre niveau 2: il faut monter en haut à gauche de l'écran et frapper les nuages avec le super punch.
1er monstre niveau 3: il faut le frapper dans les pieds en restant au bas de l'écran (pour ne pas qu'il vous envoie des coups de poings).
2éme monstre niveau 3: il faut sauter et lui tirer dessus avec le jet d'eau. N'hèsitez pas à lui courir après tout en détruisant les flammes qu'il vous envoie.
1er monstre niveau 4: il faut carrèment se mettre sur l'étoile, sauter et frapper avec le super punch.
2éme monstre niveau 4: il faut se mettre en bas de l'ècran, face à lui, et lui tirer dessus avec le jet d'eau.
1er monstre niveau 5 : il faut uniquement frapper le roi Ping Arin. Sautez quand il envoie ses glacons.
2éme monstre niveau 5 : il faut se mettre en haut à droite de l'écran et frapper les pierres avec le super punch.
1er monstre niveau 6 : pour tuer le dernier monstre, il faut sauter et frapper le joches que tient le monstre de métal. Quand vous aurez détruit le monstre de métal, le joker vous pourcahssera. Evitez le, si possible, et frappez le avec le super punch. Attention quand le jocker se met à sourire, préparez vous à sauter car il lachera des bombes.
Pour faire le super punch, il faut rester appuyé sur le bouton de frappe, et ensuite le lacher. (Izac Cedrick)

● Faites haut, bas, gauche, droite pour l'option select round. (Rodolphe GUILLARD)

● Pour obtenir le Select sound, il faut que vous répétiez ces mouvements à la page présentation avant que la démo commence: diagonale droite haut puis diagonale gauche bas (7 à 8 fois) et droite gauche (5 à 6 fois), vous verrez alors apparaître un nombre en haut à droite de l'écran. (LIMET Christophe)

DUNGEON EXPLORER

PC ENGINE

Pour démarrer au quatrième tableau avec un autre personnage tapez le code JBBNJHDCOG. Vous vous transformerez alors en princesse et vous aurez plus de vitesse et marquerez plus de points que n'importe quel autre personnage. Ne prenez pas le crystal immédiatement après avoir tué le méchant de la fin du tableau. Attendez que le crystal vire au mauve avant de vous en emparer, ce qui vous procurera énormément plus de points que d'ordinaire . Voici les codes passes permettant de passer d'un tableau à un autre:

2 P ALJFJ DOLOE	9 P ACLNL FOOOA
3 P ACDFD HIFNI	10 P AELCL FIBOM
4 P AKJFJ HKANM	11 P ABBFB FCCDM
5 P ABGPG HJFMK	12 P AMLPL FKHDI
6 P ADMFM HLAMO	13 P AJLGL GNING
7 P AKLCL FNLMG	14 P AGBOB JHLAG
8 P AFLHL FMLOE	

Entrez le mot de passe: "DEBDEDEBDA". Le code sera incorrect. Après avoir tout sélectionné, restez appuyé sur la touche RUN et le bouton I, vous bénéficierez alors d'un personnage hyper puissant.

Objets :

La fiole bleue en transparence vous remets votre énergie initiale.
La fiole blanche marquée W vous permets de faire remonter votre énergie.
La bouteille bleue repousse tous les adversaires présents à l'écran.
La chaussure avec une aile vous rends plus rapide pendant un certain temps.
La bague avec rubis vous rends invulnérable pendant un certain temps.
La hache sert au personnage qui en a déjà une.
Le miroir, très rare, est pour la femme
(mot de passe JBBNJ-HDCOG).
Mot de passe des personnages:
FIGHTER : ADJPJDMOOA
THIEF : BDJFJMAFJI
WARLOCK : CMDPJMCGBK
WITCH : DGJAMGBNGC
BARD : EMGKJMDOBE
BISHOP : FDJAJDAFGM
ELF : GGJKJDIGOO
DWARF : HDMFMJENJG

Différents montres:
- Taureau humain
- Chenille
- Gorgone
- Crabe géant
- Moines
- Tigre géant
- Méduse
- Dragon à trois têtes
- Personnage humain géant
- Tête de diable avec doigts.... etc.....

Quelques astuces pour différents monstres
-Niveau avec méduse bleue entourée de ronds gris:
Détruire tous les ronds, sauf un qui tournera autour de la méduse puis tirer sur la méduse en tournant autour.
-Dragon à trois têtes:
Se mettre en haut, à droite et ne plus bouger. Le géant restera bloqué (voir croquis).
-Personnage géant:
Se mettre en haut, à droite et ne plus bouger. Le géant restera bloqué (voir croquis).
-Niveau final: visage du diable avec ses doigts:
Se placer soit à gauche, soit à droite en haut de l'écran, dans un petit renfoncement.

Mot de passe pour chaque niveau:
- JNNCGIMBHG
- ALJFJDOLOE
- ACDKJKIEOI
- JECOJNNKBO
- JANLJNMABG
- JPNEJNBPAI
- ADBFDGNPJC
- AOBFJMPKJG
- AHEPJCJEKK
- JNNBJNEFBC
- JCPEJHAEGA
- JKNIMCEEHC
- JOINJHFOHF
Niveau final :
JCAEGEDANG.
(Daniel HERZOG).

DOUBLE DRAGON

SEGA

Au deuxième et au troisième niveaux, il y a des précipices, en y faisant tomber vos ennemis, vous les neutralisez pour toujours. Méthode : au premier, deuxième et troisième niveaux les vies sont infinies, placez-vous alors au bord du précipice et laissez-vous frappez : l'ennemi va vous dépassez et vous pourrez le faire tomber en lui donnant un coup de pied aérien. Pour les ennemis qui tombent par terre au bout de deux coups de pied, les frapper une première fois avant d'appliquer ce truc. Pour les géants, cette méthode ne peut être utilisée, il faut déplacer son personnage jusqu'à ce que le géant soit dans la bonne position pour tomber.
(BOZELE Laurent).

Pour arriver au niveau 4 avec un maximum de vies : lorsque vous vous battez avec le géant vert à la fin du niveau 3, laissez tomber votre personnage jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus qu'une vie. Dès que le géant meurt (il clignote), se jeter une nouvelle fois dans le précipice puis continuer le jeu. Vous arriverez au niveau 4 avec toutes vos vies (c'est appréciable car à ce niveau les vies ne sont pas infinies.).
(BOZELE Laurent).

Pour pouvoir continuer jusqu'a la fin du jeu, sautez trente fois vers le haut des le début du quatrieme niveau.
Si un type veut vous lancer un bâton de dynamite, mettez-vous exactement devant lui. Quand il le lance, reculez, le type vous suivra bêtement et se fera sauter lui-même.
Au début du niveau quatre, sautez trente fois vers le haut, et continuez la partie, vous ne devriez pas avoir de mal à terminer ce niveau.
(DARMON)

DUNGEON EXPLORER

PC ENGINE

● Voici la liste des codes des quatorze niveaux pour chaque personnage:

Level	Fighter	Thief	Warlock	Witch	Bard	Bishop	Elf	Dwarf	Princess
1	ADJPJ DMOOA	BDJFJ MAFJI	CMDPJ MCGBK	DGJAM GBNGC	EMGKJ MDOBE	FDJAJ DAFGM	GGJKJ DIGOO	HDMFM JENJG	
2	ADBFD GNPJC	BDJFB DAHPI	CLJFJ MKDBO	DMLFJ MFMBA	EOMAJ MLLBA	FOJAD IAGI	GLJAJ DKDOK	HBGFG DGIJC	
3	AMLCJ JHMEC	BLJKB HCDMM	CNJAG NDNCC	DOLAD NNICE	EIJAD NCFCM	FIMAJ CBOFE	GCGFG HMNNG	HIJAJ NAGKO	
4	ADIHJ HLBOO	BNMFO HEMMA	CILPJ NHMFA	DHEAM NEHCI	EKJAJ NKACI	FFGKJ IJLFA	GPMFM HOINC	HKJKJ HCDKK	JBBNJ HDCOG
5	ABCNJ HJEOK	BKGPE HGJME	CKLFJ HPJFE	DKOAG NMCCM	EOJKG NGFDO	FEJAJ HFOEG	GBDKD HNNME	HBJFJ IBGLM	JCLCJ HFNOK
6	ACICJ HPLOG	BEJFL HFMNC	CELAJ IDMEC	DBBFJ NAHDK	EGJAM NOADK	FEEAM NBPDE	GGJAJ HPIMA	HJJFJ CDDLI	JABIJ HHIOO
7	AAIIJ HNOOC	BJDFB HHJNG	CMLAJ CLJEG	DGLPD NICDO	EKDPD NHPDG	FGOKG NJKDA	GAJPG HJHMM	HAJFJ NFMLE	JBONJ HENPI
8	ABINJ HOLPE	BJEPB CGIKE	CJHFD HIFNK	DDIFJ IEOKC	EKDIJ HNMOG	FALFJ NAFDM	GAJCJ NGEBM	HAJFL HFONE	JLNCD NIBGE
9	AJINJ HMOPA	BGOCO IJLHE	CFIFM HOKNG	DJAFJ HFPNA	EIJCJ HPJOC	FACPJ CGJKA	GAGCO IGGHM	HIJFB HHLNA	JGNCJ HAEGA
10	AANNJ HKBPM	BJICB HAHOI	CIIFG HMPNC	DPAFG HDANM	EHONM IOIJA	FHIFJ IEMKE	GNMIE CODHI	HHJFB HGLPC	JPHCG IJLGM
11	AIHNJ HIEPI	BDANO IBGJK	CHIFJ HNPPA	DIKFM HBFNI	ECNCJ NCEAM	FHIFO HEOME	GHJNL HKDFK	HHBKB HHKIA	JCNCM CBOGI
12	ACCNG HJENK	BAFNB HHJJG	CCAPG CMOIC	DHPFJ HAFPK	ENNCG NGECO	FNIAB HFOOG	GPDHL NCGFO	HPBAOL NFPIE	JNICJ HFOEK
13	AHPNJ BKBDM	BCPCL BNIAG	CAPKJ BDPBC	DPPAJ EAEGK	EHPCJ EKBMI	FPIFB EFPHG	GGGNE EMNMG	HFBIB EHIMA	JHANJ OGLKM
14	ANAEJ EPKEG	BCBCL OIBEM	CJPFJ BKABO	DPBAJ BFNCA	EFFID EIEMM	FJNKO LMAHK	GOMHO EOIMC	HGBHO EBHMM	JKAHJ EEOKI

EXCITEBIKE — NINTENDO

● Appuyez sans arrêt sur A pour remonter plus vite sur votre moto.
(Mourad GUEBLI).

● Pour aller plus vite dans les sauts de bosse, il faut diriger la manette vers la droite, puis en l'air il faudra la stabiliser de sorte qu'elle reste droite.
(LEBRUN Fabrice)

F-16 FIGHTING FALCON — SEGA

● Poussez le bouton #1 du joystick joueur N°1, quand "LEVEL Ø1", apparaît à l'écran, pressez la touche directionnelle de haut en bas pour choisir vos étapes.
(Eric LIEBGOTT).

FORGOTTEN WORLDS — MEGADRIVE

Stage 1 : tout d'abord essayez de détruire le plus possible de lanceurs de missiles. C'est eux qui donnent les Zennys. Il y a deux araignées à détruire ainsi qu'un générateur de mine, ceci vous donne pas mal d'argent avant le magasin.
Magasin : achetez une trousse de soins, un coeur, une potion de vie, une armure. Dans l'usine détruire impérativement le bloc bleu (10 000 zennys) ainsi qu'un grand nombre d'engrenages qui vous donneront beaucoup de zennys.
Gardien : se mettre à gauche de l'écran placer le module entre sa bouche et vous et tirez. Lorsque les mines s'en vont, foncer mettre le module sur sa bouche et tirez. Il ne doit pas resister longtemps.

Stage 2 : quelques secondes après être apparu, tirer dans l'eau (nombreux zennyes).
Magasin : potion de vie, trousse de soins, coeur, bombe au napalm et lazer plus puissant. Le deuxième ilot après le magazin contient une armure, tirez dessus elle apparaitra. Pour éviter les serpents verts, mettez vous tout en haut.
Gardien : mettez vous à l'extrême gauche et viser son coeur (à gauche de la base du corps) si vous lui tirez les bombes au napalm il ne resistera pas longtemps.

Stage 3 : ne manquez les airaignées qui peuvent rapporter des zennys.
Magasin : achetez de quoi vous ravitailler, garder les bombes au napalm. Lorsque vous entrerez dans la caverne, tirez au plafond il y a des zennys. Gardien pendant la montée éviter ses mains, tirez sur ses épaules. Une fois les deux épaules détruites tirez sur son visage en évitant les lazers.

Stage 4 : rien de spécial à la première intersection, prendre en haut en tirant sur la porte du haut. A la deuxième intersection prendre en bas.C'est l'itiniraire le moins risqué.
Magasin : ravitaillez-vous, gardez les bombes aux napalm.
Gardien : tirez dans la tête puis sur le serpent. Ce monstre est assez facile.

Stage 5 : idem stage 4.
Gardien : Se mettre au milieu de l'écran et tirez au niveau de sa tête. Ne pas s'en approcher sinon vos tirs seront bloqués par la porte.

Stage 6 : essayez de faire le plus d'argent possible. Tirez sur les serpents de fumée il y a beaucoup d'objets cachés dans les nuages.
Magasin : ravitaillement uniquement. Lorsque les géants apparaissent, tirez dans leurs bouches. Et gardien rien de spécial.

Stage 7 : Ce stage est le plus long est le plus dur. Il y a deux magasins et des armures cachées . Economisez vos zennys pour vous acheter une très bonne armure. Gardien : ce monstre est très long à detruire, il n'a pas de point faible, il faut luit tirez n'importe ou. Bon courage.
(LACOUX Stephane)

ENDURO RACER — SEGA

● Faites haut, bas, gauche, droite pour l'option select round.
(Rodolphe GUILLARD)

● Pour obtenir le Select sound, il faut que vous répétiez ces mouvements à la page présentation avant que la démo commence: diagonale droite haut puis diagonale gauche bas (7 à 8 fois) et droite gauche (5 à 6 fois), vous verrez alors apparaître un nombre en haut à droite de l'écran.
(LIMET Christophe)

FANTASY ZONE

● Pour obtenir l'invulnérabilité, Appuyez sur Pause (pendant une partie), Bouton 1, 2 fois sur Bouton 2, 3 fois vers le Haut, 4 fois vers le Bas, 5 fois à Droite, 6 fois à Gauche.
(DESTROY)

PC ENGINE

● Achetez toutes les pièces de moteur et ainsi les armes de votre vaisseau ne seront jamais épuisées.

● Un truc précis et terriblement infaillible lorsque la créature de bois apparaît anéantissez la en lui tirant 16 fois dans la bouche. Pour la troisième ,quatrième, sixième, et septième créature, placez vous au dessus d'elles et lâchez des heavy bombs vous les exterminerez beaucoup plus vite. (SIMON David)

● Pour acheter des Extra-lifes dans le premier magasin, attendez la fin du jeu de démonstration Opa-Opa pour lire les explications sur la bande qui défile. Alors, poussez le Joypad 25 fois alternativement vers le haut et vers le bas. Le prix des vies reste d'ailleurs le même dans les autres niveaux, si l'on n'en a pas acheté au premier niveau. Au troisième magasin, on est assez riche pour se payer dix vies supplémentaires.

SEGA

GHOSTS'N GOBLINS — NINTENDO

● Pour choisir son niveau il faut, pendant la présentation, tenir enfoncée la touche Droite et tapez 3 fois sur la touche B. Après cela, appuyez sur la touche Haut , la relâcher , tapez 3 fois B, appuyez sur la touche Gauche, relâcher tout, et appuyez 3 fois sur B. Ensuite tapez sur la touche Gauche, relâchez, et tapez 3 fois sur B.
(BERTRANT Yves)

● Pour obtenir une chouette, tirer sur un tombeau: (les tombeaux sont des monuments en pierre, qu'on construit au-dessus des tombes). Mais faites attention car la chouette vous envoie un disque d'étoile, et si ça vous touche, ça vous transforme en crapaud. Alors vous devriez monter sur un tombeau et sauter le disque pour l'éviter.
(GONZALEZ Jean-Emile).



GOLDVELLIUS SEGA

Voici un super code: 6JCWT6DU7YBCQ83KVKDC OWW6CJEH3KCG. Vous aurez les 7 boules de cristal et vous aurez tué tous les chefs sauf Goldvellius, qui se trouve sous un arbre mort où il y a deux pierres, il faut taper celle de droite et un trou apparaîtra.
On arrive avec 18 potions (le maximum) devant le chef. Allez dans la mer en dessous ou il y a des requins puis achetez une 19ème potion. Elle ne s'inscrira pas mais vous serez invulnérable...
(POTTIER Julien).

Quelques codes :
VX34W56BAQF2WZ82BW4 0JJA2CJOD7QN6
GZJKLGPS74QL2PE5LZL3C PCSUS8ZHW73
8URMDUCHSRQKUSAHNJT SDQ67UFSYNNEG
(DUSAUCHOY Nicolas).

GHOSTBUSTERS SEGA

Pour commencer le jeu avec 1975800$ entrez AA quand on vous demande vos initiales puis rentrer # 1173468723 et appuyer sur le bouton 1.
(DE SEREVILLE Thilbault)

En choisissant "JON" comme nom de joueur, et en entrant le numéro de compte suivant, vous disposerez de 57400 dollars ; 768 074 2587.

Voici un code qui permet de jouer la première manche sans risque:
AA 3235179853.
Une fois la première manche effectuée, pour passer le "march mallow" se mettre de coté, avancer vers la maison, une fois collé à la maison , attendre que "M M" soit à l'opposé et entrez, une fois fait, on est dans l'hôtel, il faut grimper les escaliers. Tout en grimpant il faut tirer le plus souvent en diagonale et grimper le plus vite possible.
(MAZEAU Marc)

GHOSTS'N GHOULS MEGADRIVE

Pour arriver à la fin du jeu, terminez les 5 niveaux, puis, lorsque vous recommencez au premier tableau (le jeu n'est en effet pas encore fini), tirez sur la croix et le coffre s'ouvrira. La princesse apparaît alors brièvement pour finalement laisser place à une arme qui vous permettra de tuer faiclement la mouche. Le jeu est réellement fini si toutefois vous aviez tué la mouche pour la première fois avec l'armure dorée.

GALAGA 88 PC ENGINE

Pour augmenter le niveau de difficulté du jeu, appuyez, à l'écran de présentation, sur "Haut" et "Run " en même temps.
(DESTROY)

GANGSTER TOWN SEGA

Pour trouver le grand chef, tirez dans la coque du bateau, il sortira. (DU JENHOAT Nicolas).

Lorsque vous perdez, tirez dans votre chapeau (en vol). Cette option n'est valable qu'une fois.
(Fabien BIREMBAUT).

GALAXY FORCE SEGA

Pour avoir les vies infinies, faites sept fois "Pause" a l'écran de présentation.

GHOST HOUSE SEGA

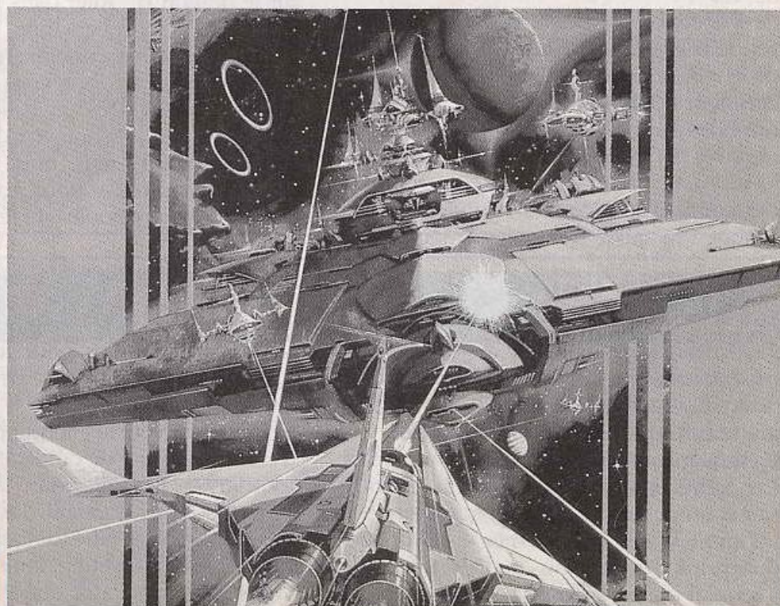
Sautez quand les flèches arrivent et vous deviendrez doré après un moment, ce qui vous rendra invincible quelques temps.

GRADIUS NINTENDO

Armes conseillées : tir double et les missiles, une ou deux options et un bouclier magnétique si vous avez des problémes avec les spheres des mazars, allez en bas et dès que celles-ci apparaissent, tirez le plus grand nombre de fois dans leur direetion. Quand la sphère s'ouvre, montez peu à peu pour éviter les tilds, mais toujours en tirant. Grace à vos options, la sphère finira par exploser. N'allez surtout pas tout en haut, la sphère suivante apparaitra dans votre direction et vous devriez répétez l'action dans le sens inverse. Si vous détruisez plus de dix têtes de mouil, vous serez projeté au niveau 5. Niveau 4 : Armes conseillées : le laser pénétrant et missiles, une ou deux options et un bouclier magnetique rien de particulier, mais faites attention aux canons mobiles qui tirent dans tous les sens et anticipent sur vos manoeuvres.
Niveau 5 : armes conseillées : laser penétrant, une option et plusieurs capsules de vitesse. Ces armes sont necessaires, car dès que des créatures antennoides se manifesteront, votre vaisseau ralentira. Tirez sur les sphères rouges de leurs bras et ceux-ci exploseront.
(JOUIN Thierry)

Pour avoir l'arsenal d'armes dès le début, faire: deux fois haut, deux fois bas, appuyez une fois sur gauche, droite, gauche, droite, puis sur B et A.

Voici un mode continue: BAS.HAUT.B.A.B.A.B.A.B.A.START.



GOLDEN AXE

● Légende : mettre quelqu'un au sol une fois = lui donner une série de coups d'épée.

PREMIÈRE JOURNÉE :

Dès le départ, il arrive deux attaquants : l'attaquant au gourdin A et l'attaquant au gourdin B. L'attaquant au gourdin A arrive d'abord sur vous. Il suffit de le mettre une fois au sol pour qu'il meure, puis vient l'attaquant au gourdin B, il faut le mettre deux fois par terre pour qu'il meure.
Attention, pendant que vous en attaquez un, l'autre peut vous attaquer par derrière et cela peut ce produire avec tous les ennemis.
Avancer lentement pour que l'attaquant au gourdin A vienne seul et le mettre deux fois par terre pour le tuer.
Avancer, deux attaquants arrivent. Vient d'abord l'attaquant au gourdin B, il faut le mettre deux fois par terre pour le tuer. Ensuite il faut mettre deux fois par terre, l'attaquant au gourdin A.
Avancer lentement pour que l'attaquant au gourdin A vienne seul, il faut le mettre deux fois par terre pour le tuer.
Avancer dans le bas de l'écran, sauter au dessus de la créature à la patte de poulet et donner des coups d'épée vers le bas pour faire tomber le guerrier d'Amazonie de la créature puis monter sur la créature et lui donner des coups de queue pour qu'il meure.
Avancer tout en bas de l'écran et donner des coups de queue au nain pour que la magie augmente le plus possible.
Avancer lentement pour que l'attaquant au gourdin A vienne seul. Il faut le mettre deux fois par terre pour le tuer.
Avancer et se mettre sur le plateau qui est au dessus de sol et dès que le guerrier d'Amazonie monte sur le plateau avec sa créature, utiliser la magie. Alors le guerrier d'Amazonie tombe, et dès qu'il remonte, lui donner un coup de queue. Il faut lui donner deux coups de queue pour qu'il meure.
En ayant utilisé la magie, normalement, l'attaquant au gourdin B qui était avec l'ennemi, meurt.
Descendre du plateau et avancer tout droit. Les deux géants au marteau arrivent. Il suffit de leur donner quatre coups de queue chacun pour qu'ils meurent.
Après les avoir battu, l'écran se noirci. On se retrouve au coin d'un feu. Dès qu'on se lève, il faut prendre la magie en frappant des coups d'épée le nain, qui en donnera chaque fois qu'on le touchera.

DEUXIEME JOURNEE :

Dès le départ, l'attaquant au gourdin A vient. Il faut aller sur le deuxième plateau où il y a des arbres, et descendre au maximum. Si on est assez descendu, l'attaquant au gourdin A tombe tout seul dans l'eau.
L'attaquant au gourdin B vient sur vous. L'attendre et dès qu'il est près de vous, sauter au dessus de lui. Dès que vous êtes retombé, il faut se retourner et lui donner des coups d'épée, alors, au lieu de tomber à terre, il tombera dans l'eau. (Avant de lui sauter par dessus, s'assurer d'être bien assez près du bord.)
Avancez, l'attaquant au gourdin B arrive par derrière, ne pas le laisser avancer. Lui sauter dessus en lui donnant des coups d'épée vers le bas et à son tour il tombera dans l'eau. Quant à l'attaquant A, le laisser venir et dès qu'il est assez près, lui sauter par dessus, se retourner et lui donner des coups d'épée. Lui aussi tombera dans l'eau.
Avancer. Dès qu'apparait le dragon A, lui sauter par dessus en donnant des coups d'épée vers le bas. Le guerrier d'Amazonie tombera, alors monter sur le dragon A, se mettre en face de lui et lui cracher du feu deux fois pour le tuer.
Avancer, l'attaquant au gourdin B vient, il vous suffit de lui cracher du feu deux fois dessus. Il est venu avec le guerrier d'Amazonie, lui aussi, il faut lui cracher du feu dessus, par deux fois.
Avancer encore, l'attaquant au gourdin A et le guerrier d'Amazonie arrivent. Il faut leur faire la même chose qu'aux précédents pour les tuer.
Avancer, et deux guerriers d'Amazonie arrivent. L'un est sur le dragon A. Ne pas bouger, les attendre. Dès que le guerrier sur le dragon A est assez près, lui cracher le feu dessus. Le dragon est alors sans personne dessus. Ne pas s'inquiéter si un guerrier d'Amazonie est derrière vous, il ne vous fera rien car il veut monter sur le dragon. Dès qu'ils sont en face, leur cracher le feu deux fois pour les tuer.
Avancer et un soldat squelette vient avec un guerrier d'Amazonie. Cracher du feu sur le squelette trois fois pour le tuer et trois fois aussi sur le guerrier d'Amazonie.
Enfin, l'écran se noirci et on peut prendre de la magie avec le nain en bleu et les barres de vie avec le nain en noir.

TROISIEME JOURNEE :

Avancez et un guerrier d'Amazonie sur un dragon B vient avec l'attaquant au gourdin B. Sautez sur le guerrier d'Amazonie lui donnant des coups d'épée vers le bas et montez sur le dragon B. Aller dans le coin tout en haut de l'écran. Personne ne peut vous attaquer, les deux ennemis monteront dans le coin, eux aussi sans vous toucher, et ils seront bloqués. Dès qu'ils sont dans cette position il faut de suite vite descendre et se mettre contre le mur, puis, chacun à leur tour, ils viendront et vous n'aurez plus qu'à leur lancer deux boules de feu chacun pour qu'ils meurent.
Puis arrivent un guerrier d'Amazonie et l'attaquant au gourdin A. Utilisez la même technique que précédemment. Il faudra lancer deux boules de feu pour tuer le guerrier d'Amazonie et une boule de feu pour tuer l'attaquant au gourdin A.
Avancez. Arrivent le guerrier d'Amazonie sur la créature à patte de poulet et l'attaquant au gourdin A. Il faut sauter sur le guerrier d'Amazonie en donnant des coups d'épée vers le bas pour le faire tomber de la créature, montez sur la créature, puis donner deux coups de queue aux ennemis pour qu'ils meurent.
Avancer, se mettre au milieu de l'écran et frapper le nain pour qu'il donne des magies.
Avancer, arrivent deux attaquants au gourdin B, il faut leur donner deux coups de queue à chacun pour les tuer.
Avancer et sauter d'un plateau à l'autre puis descendre. Dès qu'on voit les deux géants au marteau, remonter sur le plateau et se mettre en haut, avancer très près du bord. Un géant monte, et se jette dans le vide, sauter dans le vide par dessus l'autre qui arrive et l'attendre dans le coin, en haut à droite de l'écran. Lui donner trois coups de queue pour qu'il meure.
Avancer, l'attaquant au gourdin A vient avec l'attaquant au gourdin B, il faut leur donner deux coups de queue à chacun pour qu'ils meurent.
Avancer et un guerrier d'Amazonie arrive avec un chevalier en armure. Alors utiliser la magie puis donner un coup de queue pour tuer le guerrier d'Amazonie. Quant au chevalier en armure, il faut lui donner des coups de queue pour le tuer. Enfin l'écran se noircie et on peut prendre de la magie et de la vie.

QUATRIEME JOURNEE :

Dès le départ, il faut se mettre contre le mur de la maison d'en face et attendre les adversaires. D'abord l'attaquant au gourdin A. Il faut le mettre deux fois au sol pour le tuer. Puis vient l'attaquant au gourdin B, il faut lui aussi le mettre deux fois au sol pour le tuer.
Avancer et deux soldats squelettes arrivent. Il faut sauter par dessus en leur donnant des coups d'épée vers le bas. Répéter sur chacun d'eux l'action six fois pour qu'ils meurent.
Avancer encore et un soldat squelette arrive. Attendre qu'il soit à notre hauteur et ne plus s'arrêter de lui donner des coups d'épée. Il faut le mettre au sol trois fois pour le tuer.
Avancer et trois attaquants arrivent, deux aux gourdins A et un au gourdin B. Il faut les mettre deux fois au sol pour les tuer.
Avancer encore et un attaquant au gourdin B avec deux soldats squelletes arrivent. Il faut leur sauter dessus en leur donnant des coups d'épée vers le bas et répéter l'action jusqu'à ce qu'ils meurent.
Avancer et trois autres attaquant arrivent. L'attaquant au gourdin A et deux soldats squelettes. Leurs envoyer la magie dessus et utiliser la même technique que pour les précédents.
Enfin l'écran se noircie et on peut prendre de la magie et de la vie en frappant sur les nains.

CINQUIEME JOURNEE :

Dès le départ, deux soldats squelettes arrivent, il faut monter sur le plateau qui est au dessus du vide vers le bas de l'écran. Il suffit de sauter et de donner des coups d'épée vers le bas et le soldat squellette tombera dans le vide. Il faut faire la même chose avec l'autre squelette (il faut être assez près du bord pour pouvoir les faire tomber).
Avancer, un autre soldat squelette arrive par derrière. Dès qu'il arrive à notre niveau, lui sauter dessus en donnant des coups d'épée

SEGA

vers le bas, lui aussi tombera dans le vide. Avancer, et dès que le dragon A vient, lui sauter dessus en donnant des coups d'épée vers le bas et le guerrier d'Amazonie qui était dessus tombera. Monter sur le dragon A, se mettre en face du guerrier et dès qu'il se relève, lui cracher du feu dessus. Répéter l'action trois fois pour qu'il meure.
Avancer et l'attaquant au gourdin A et l'attaquant au gourdin B arrivent. Se mettre dans le coin en haut à gauche de l'écran. De cette facon un seul des adversaires attaque et dès que qu'il est tué, sortir du coin pour tuer l'autre. Il faut leur cracher du feu dessus deux fois.
Avancer, deux autres attaquants arrivent, l'attaquant au gourdin A et l'attaquant au gourdin B. Utiliser la même technique que pour les précédents, pour les tuer.
Avancer encore et deux chevaliers en armure arrivent. Les attendre et dès qu'un des deux est assez près, luis cracher du feu dessus. Répéter l'action pour l'autre, cela cinq fois chacun.
Avancer et se mettre légèrement plus haut que le bas de l'écran, et cracher du feu autant de fois que possible afin de prendre les magies au nain.
Avancer et l'attaquant au gourdin B arrive avec le géant au marteau. Il faut cracher deux fois du feu sur l'attaquant au gourdin B pour qu'il meure. Et cracher cinq fois du feu sur le géant pour qu'il meure à son tour.
Avancer et deux soldats squelettes arrivent. Il faut leur cracher trois fois du feu dessus pour les tuer.
Avancer et enfin Titan le sanguinaire et un soldat squelette arrivent. Pendant que Titan le sanguinaire se forme, frapper le plus possible le squelette et dès que Titan a fini de clignoter, lancer la magie. Alors normalement le soldat squelette est mort. Quand Titan envoie ses éclairs, sur le sol, les éviter en se déplacant vers le haut ou vers le bas. Quand on veut attaquer, lui sauter par dessus pour éviter sa hache, puis lui donner des coups d'épée vers le bas pour le faire tomber. Quand il est au sol, s'approcher de ses pied et dès qu'il se relève ne plus arrêter de lui donner des coups d'épée jusqu'à ce qu'il retombe. Alors s'éloigner et répéter l'action jusqu'à ce qu'il meure. Attention, ne pas sauter trop près, il risquerait de donner des coups de hache avant qu'on saute, et pas de trop loin, car on risque de tomber devant lui, et il pourrait nous mettre un coup de hache. Si on ne l'a pas battu, et qu'on n'a plus de vie continue, il faut appuyer en haut à gauche et sur les deux boutons simultanément vous aurez une vie continue en plus.
(Patrick BIAGGINI)

● Quand il y a deux sortes de nains, tapez d'abord ceux qui donnent de la magie au lieu de ceux qui donnent de l'énergie car ils partent avant.
(GUERIN Cédric)

GUN SMOKE

NINTENDO

● Le moyen de trouver une WANTED est de tout le temps tirer dans tous les sens et si vous remarquez que votre tir bute sur quelque chose continuez à tirer et elle apparaîtra.
(POTTIER Julien).

● Dès que l'écran de présentation apparaît, appuyez quatre fois sur la touche A, quatre fois sur la touche Select deux fois à droite, puis Start. Vous avez alors un nouveau revolver avec trois cents munitions.
(ALBERICI Philippe)

● 1er stage : Bandit Bill-riffle 10000$:
Faite-donc un petit tour pour admirer le paysage et surtout pour prendre 100 000$, si vous voulez acheter vos armes et 50 000$ pour le futur. Shooter sur le premier ensemble de trois tonneaux à droite, vous aurez un gros pow qui va raser les ennemis de l'écran. Au sixième tonneau à droite après le pow, vous obtiendrez un cheval. Après le deuxième ensemble de trois tonneaux à gauche vous verrez un tonneau isolé à droite, detruisez le, prenez l'objet, ensuite tirez au-dessus de l'objet que vous avez pris et apparaitra la precieuse affiche. Après avoir passé les deux tonneaux de gauche, tirez sur le coin de la maison et vous pourrez prendre une étoile qui vous rendra invulnerable pour un court instant. Le prochain à droite que vous sera une vie suivie d'un tonneau. Utilisez votre arme normale.
2éme stage : Cutter boomerang-riffle 12 000$:
Au troisième tonneau à droite vous aurez une vie. Au milieu en tirant une étoile apparaîtra, abattez le quatrième tonneau à gauche, prenez l'objet, tirez au dessus et vous obtiendrez l'affiche. Au premier magasin à gauche, achetez un cheval. Le prochain tonneau de gauche que vous rencontrerez sera un pow. Pour battre le chef, gardez votre arme normal, tirez sur les ennemis qui apparaissent à l'écran et tirez sur le chef quand la zone est dégagée et qu'il a lance ses boomerangs.
3éme stage : Deuil Hawk-riffle 25 000$:
Au troisième tonneau à gauche vous aurez un pow suivi d'une vie au prochain tonneau à droite. Le tonneau suivant à gauche sera une etoile. Au premier magasin à droite achetez un cheval et armez vous du shoot gun. Après le magasin, detruisez le premier tonneau à gauche, prenez la tête, tirez ensuite à coté de celle ci et apparaitra l'affiche. Les prochains tonneaux à droite que vous rencontrerez dissimulent une vie. Pour le chef armez vous d'une machine gun, faite attention il faut vite. Tirer car il se déplace presque aussitot après qu'il ait tiré.
4éme stage : Ninja Darts-riffle 20 000$:
Au cinquième tonneau à gauche vous aurez une étoile. Au premier magasin à droite, achetez un cheval et armez vous du shoot-gun. Les deux prochain tonneaux à droite que vous rencontrerez dissimulent une vie suivie d'un groupe de trois tonneaux ou se trouvent un pow . Abattez les deux tonneaux suivants, prennez l'objet, tirez ensuite sur la pierre à côté et l'affiche apparaitra. Pour le chef armez servez-vous de la smart-bomb dès que vous aurez tué tous les ennemis de l'écran et la Ninja Darts apparaîtra. Faite lui sa fête.
5éme stage : Fatman Joe-riffle 20 000$:
Au troisième tonneau, vous aurez une étoile. Au septième tonneau à gauche une vie, au premier magasin à gauche achetez un cheval et un shoot-gun. Au tonneau suivant, un pow. Tirez sur les deux prochains tonneaux à droite, les objets, l'affiche apparaîtra. Pour le chef, armez vous du machine gun, mefiez vous de ses déplacements rapides et de ses bombes.
Dernier stage : Wingate-riffle 30 000$:
Pour passer ce stage il faut être prudent et se méfier des tireurs qui se trouvent dans les maisons au troisième tonneau à gauche vous aurez une étoile. Au septième tonneau à gauche une vie, au premier magasin à gauche achetez le cheval et le shoot-gun. Le tonneau à gauche que vous rencontrez ensuite dissimule un pow. Abattez les deux tonneaux qui suivent et restez au milieu de l'écran, vous verez alors un tumalus consitué de pierres, tirez au milieu et l'affiche apparaîtra pour le chef armes du magnum. Ne restez jamais à la même place (après l'avoir abattu vous serez certainement joyeux. Mais attention car vous serez surpris de le voir se relever. Après l'avoir refroidi une deuxième fois, vous pourrez voir la sublime fin de votre cow boy solitaire.
(Jean philippe ROSSI)

GUNHED

PC ENGINE

● Pour écouter toutes les musiques, au moment où le vaisseau apparaît sur votre écran, appuyez 16 fois sur Gauche & Droite (genre Décathlon).
Pour avoir le choix du tableau, faire comme pour écouter les musiques mais il faut rajouter Bouton 1, Bouton 2, 21 une fois Select. Maintenant, choisissez votre musique et celle ci ne correspondra plus à elle même mais à l'autre. (z'avez pas compris, ben au tableau bienzûr). (DESTROY)

● N'attaquez pas le navire divisé en 2 de la fin du niveau 1 pendant 8Ø secondes et vous aurez 2Ø nouvelles bombes et un extra 1Ø-up.
(DESTROY)

GOONIES II — NINTENDO

En mode continue, entrer le code S'GNY 4W'! N"!'F et ensuite faire comme ca : se procurer des clefs (pour la fin). Avancer à droite, prendre deuxième porte. Dans la phase aventure, avancer, prendre l'échelle y monter, aller à droite, reculer, mettre chaussures avec ressorts, monter tout en haut de l'écran, mettre chaussures rapides, sauter le trou et aller à gauche. Ensuite, monter à l'échelle, aller complétement à droite, prendre porte, avancer, aller complétement à droite jusqu'à la première porte. Prendre cette porte, reculer, aller complétement à gauche, descendre à l'échelle, aller tout en bas de l'écran puis à gauche, vous vous retrouverez bloqué par un mur, prendre échelle pour descendre. Arrivé en bas de l'échelle, monter tout en haut de l'écran grace aux échelles. Aller complétement à gauche tout en restant en haut , prendre la porte du haut, aller à gauche, prendre marteau, taper au centre de l'écran, avancer, descendre tout en bas de l'écran et prendre la porte de gauche, revetir le diving suit. Arrivé dans l'eau, prendre la porte en bas à gauche et ouvrir porte avec clef.
(Damien DRUBIGNY)



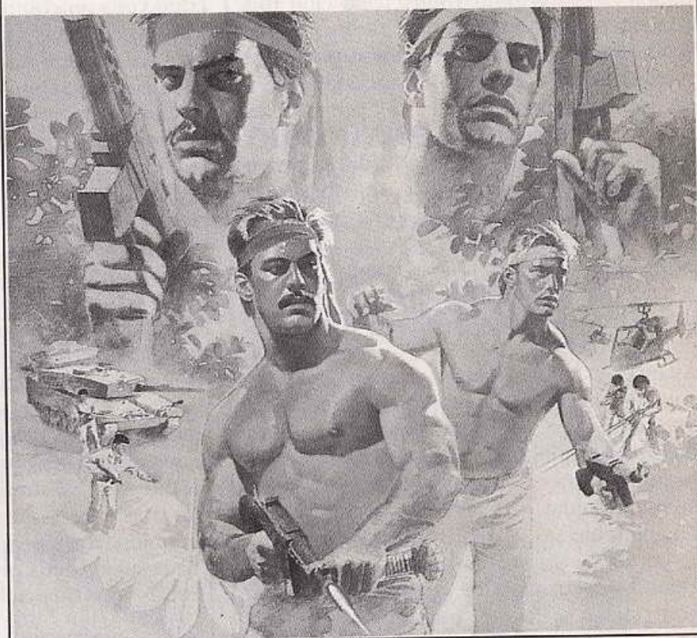
HEAVY UNIT — PC ENGINE

● Pour rendre le jeu plus dificile. Restez appuyer sur les touches: I, II, Select et Gauche
(Destroy)

● Pour écouter toutes les musiques: pressez Fire 1, Fire 2, joystick gauche et select.
Pour sélectionnez le niveau de difficulté. Bouton 1, joystick gauche. Select. (Sur l'écran de présentation.)
(Cédric LUPETTI).

IKARI WARRIORS — NINTENDO

● Après avoir perdu les trois vies, appuyez une fois sur le bouton A, deux fois sur le bouton B, puis une fois sur le bouton A et vous disposerez de trois vies, cela peut être renouvelé autant de fois que vous le désirez.
(SARRAZIN Fabrice).



GYROMITE — NINTENDO

● Enfoncer les boutons "A" ou "B", pour obtenir le tableau voulu.
(DUPE-VIGHETTI Anthony).

ICE HOCKEY — NINTENDO

● Quand il y a une bagarre contre l'ordinateur appuyer sur b et a (avec la nes max ou advantage) repetez l'operation jusqu'à ce que l'arbitre arrive et vous verrez que ce n'est pas vous qui irez en prison.
(Norbert FAY)

● On peut jouer dès le début sans gardien de but en choisissant d'abord un ou deux joueurs et en appuyant ensuite simultanément sur les boutons de feu A et B des deux joypads et le bouton "Start" du Joypad 1.
Pour ne plus faire perdre de la vitesse à votre palet et pouvoir ainsi jouer le temps que vous voulez, ne le faites pas toucher les joueurs et rentrez-le au but en appuyant comme en haut, à la fois sur les boutons de feu A et B des deux Joypads et le bouton "Start", après avoir réglé la vitesse et la durée du jeu. Vous pouvez combiner les deux astuces.

KENSEIDEN

SEGA

● Niveau 1 : aucun truc précis, une simple question d'entrainement.
Niveau 2 : Shizuken : il existe une salle secrète dans la tête d'un Bouddha. Agir comme pour passer une porte. Pour tuer le sorcier à la roue de feu qui vous fournira le parchemin n°1, se mettre contre le bord du tableau et le frapper quand il s'approche. Attention : lorsqu'il se trouve au-dessus de vous, avancez légèrement pour éviter ses tirs.
Niveau 3 : Nagato : il s'agit d'un niveau sans sorcier. A un certain moment, vous aurez le choix entre deux portes : celle du bas est une salle ou vous trouverez un remède. Tandis que celle du haut vous mène à la suite du tableau.
Niveau 4 : Igo : au deuxième étage, continuer sans prendre l'escalier, il y a un remède au troisième étage à gauche. Grimper l'escalier, ou se trouve une vie. Tuez le sorcier Benkei, détenteur du parchemin n°2, en avancant vers lui et en vous placant sous sa massue. Repartez immédiatement pour l'amener à frapper sa massue. Repartez immédiatement pour l'amener à frapper dans le vide. Dès qu'il relève sa massue, revenir vers lui pour frapper son genou gauche. C'est son seul point faible.
Niveau 5 : Tosa : c'est une des deux salles d'entraînement vraiment utile. La
plus facile des quatre d'ailleurs. Revenir ensuite par le niveau 4.
Niveau 6 : Isumo : salle d'entraînement sans grand intéret. Passez à la manche suivante sans gravir les escaliers.
Niveau 8 : Yamato : c'est la deuxième salle par ordre d'importance. Et comme la première, elle augmente le chiffre de votre compteur de force. Une fois passé, repartez (en passant par le niveau 10) directement par le niveau 11.
Niveau 9 : Kaga : comme au niveau 2, il faut monter sur la tête des statues de Bouddha. Au nombre de trois. La première est un passage secret vers le troisième. Quant à la deuxième, elle contient une vie. Pour tuer le sorcier qui opère sous la forme d'une larve volante (posseceur du parchemin n°3), utiliser la technique employée avec le n°2 et quand il se déplace horizontalement, sauter afin de le frapper dans l'abdomen.
Niveau 10 : Iga : vous trouverez dans le deuxième corridor une grande porte à mi-chemin. Il ne faut pas encore entrer, mais continuer à marcher. Plus loin se situe une salle avec un journal. Pour tuer le sorcier à deux têtes qui vous livrera le parchemein n°4, anéantissez d'abord la tête du bas avec ma technique n°2, puis celle du haut avec la technique n°3.
Niveau 11 : Owari
Vous passerez facilement ce tableau avec un brin de savoir faire. Pas de truc particulier.
Niveau 12 : Echyu : il n'y a aucun sorcier. Juste un conseil, avancez prudemment et doucement. Reculez un peu lorsqu'un rocher tombe.
Niveau 13 : Suruga : continuer chaque tableau jusqu'au bout car certains cachent des salles contenant des gourdes de vie. Pour tuer le sorcier "oeil" qui détient le parchemin n°5, restez au bord de l'écran opposé à celui du sorcier. Lorsqu'il se dirige vers vous, courez vers lui et sautez en lui tirant dessus puis retrouvezl'autre bord de l'écran. Renouvelez cette opération plusieurs fois.
Niveau 14 : Echigo : salle d'entraînement inutile, passer immédiatement au niveau 15.
Niveau 15 : Mito : lorsque vous êtes dans le troisième corridor, ne prenez pas la deuxième porte (c'est l'entrée de la salle ou se trouve le sorcier), mais continuez jusqu'au bout. Dans une des salles vous pourrez vous procurer un journal (si vous n'en avez pas déjà un). Pour tuer le sorcier à tête de mort qui vous permettra d'aborder un magnifique sabre (grâce à lui vous serez deux fois plus puissant qu'auparavant), sautez en frappant sans arrêt son crâne fêlé. Attention : le sorcier ne tourne pas toujours quand il arrive au bout de l'écran, il peut aussi le faire avant.
Niveau 16 : Edo : à la fin de cette manche, vous rencontrerez le maître des sorciers. Le premier qui se présente (avec un seul oeil et une grande tunique) n'est qu'un sous fifre. Pour le tuer, il suffit de tirer sur les boules de feu qu'il envoie, afin d'abattre le véritable maître des sorciers, il faut tout d'abord lui enlever deux masques (en le frappant) avant de pouvoir le blesser. Pour cela, utilisez encore la technique du parchemin n°3. Il est conseillé de se placer juste sous son bras pour sauter et le frapper, sans faire attention aux rochers qui (à mon avis) n'interviennent à ce moment que pour vous effrayer...
(Nicolas SERAQUI)

● Pour vaincre le premier sorcier (la roue de feu) il faut sauter et lui donner un coup d'épée. Pour vaincre le deuxième sorcier (celui à la massue) : il faut mieux avoir le katana. Donnez lui des coups normaux dans les jambes, reculez et reclamez lui un coup, reculez... Pour vaincre le troisième sorcier (la guêpe) rester où vous êtes et faites la prise que vous avez apprise en tuant le deuxième sorcier quand vous ne pouvez plus lui faire sautez et donnez lui des coups dans l'abdommen. Pour vaincre le quatrième sorcier (la chenille à deux têtes) : dès le début faites la prise du deuxième sorcier puis quand vous avez tué la première tête sautez et faites la prise que vous avez apprise en tuant la guêpe. Pour vaincre le cinquième sorcier (l'oeil) sautez et faites la prise de la guêpe. Pour vaincre le sixième sorcier (le crâne de feu) faites lui la prise de la guêpe et quand il se sépare en plusieurs petites têtes faites la prise de l'oeil. Pour zigouiller les boules de feu du septième sorcier, anticipez le sens dans lequel il les lance puis faîtes la prise du deuxième sorcier. Enfin pour vaincre le huitième sorcier il faut lui faire la prise de la guêpe et le frapper au visage. Son masque deviendra bleu, puis apparaîtra sa veritable tête, il sera alors vulnerable.
(Michael MORMORT)

● Au début du jeu, faites la manoeuvre suivante :
-gauche, gauche, bas, haut, appuyez sur les 2 boutons simultanément. Vous aurez l'option select round.
Quand l'écran de fin de jeu apparaît, faire la manoeuvre suivante, pour avoir l'option continue :
-haut, haut, bas, bas, appuyez sur le bouton 2.
(LONG Patrick).

● A Chikuzen, sautez sur la statue du Bouddha et lorsque vous aurez atteint le point le plus haut de votre saut, appuyez sur "Haut". Vous trouverez alors dans une piece secrete une calebasse.Sortez ensuite de cette piece par la porte et,une fois arrivé à Kagal, repetez la même operation avec la nouvelle statue du Bouddha.Vous serez ainsi directement transporté à l'étape suivante. Ce truc marche également en partant de Kagal.

● Avant d'allumer la console, appuyez sur les deux boutons de feu pour les lâcher dès que l'écran de présentation s'est formé. Puis poussez le Joypad vers le haut à gauche. Maintenez -le enfoncé et appuyez sur le bouton 1. Un chiffre apparaitra sur l'écran. On choisit son niveau en poussant le Joypad vers le haut ou vers le bas, avec bouton 1 ou 2 on commence le jeu comme d'habitude.

KID ICARUS

NINTENDO

● Pour faire baisser les prix des objets à certains marchands, brancher la manette N°1 sur la prise N°2 et là appuyez en même temps sur A et B.
Voici un moyen de trouver l'emplacement du reaper. Quand ça se passe dans un écran noir, il faut détruire les cruches 1,2,8 en les portant dans le haut à gauche et si il y a nombre de marteaux : 3,2,1,Ø et l'emplacement du reaper : 5,7,6,4.
Mais, quand l'écran est bleu, il faut détruire les cruches 2,6,7.
Nombre de marteaux : 3,2,1,Ø et l'emplacement du reaper : 1,5,3,8.
(POTTIER Julien).

KID (PC) NINTENDO

● Il y a une fleur cachée qui donne une vie tout à gauche du tout premier stage...
(Daniel CHARBIT).

LEGENDARY AXE

PC ENGINE

● A Game Over maintenir le 1 et select, ensuite appuyez le plus de fois à gauche.
(PAREDES Ghislaine).

KUNG FU KID SEGA

● Pour tuer le premier ennemi, donner des coups de pieds en laissant appuyé sur les boutons un et deux, et eviter ses coups de pieds.
Le deuxième ennemi : quand il vient vers vous, faire un petit saut avant et donner un coup de pied. Recommencer cinq à sept fois.
Le troisième ennemi : Aller au niveau de sa gorge et frapper très vite sur le bouton 2. Le quatrième ennemi : éviter les couteaux. Frappez les ennemis en l'air. Descendez avancez vers le mur, donner des coups de pieds.
Le cinquième ennemi : éviter les boules de feu déclenchées une demie seconde après que vous vous soyez accroupi, donnez un coup et sautez en l'air.
Le sixième ennemi : avancer, sauter dans sa direction, revenir, avancer vers lui, accroupissez vous, donner un coup de pied, sauter vers la gauche ou la droite suivant le coup de pied.
Le septième ennemi : attaquer les sept filles en l'air en donnant un coup de pied.
Le huitième ennemi : le frapper à sa nuque plusieurs fois.
Le neuvième ennemi : eviter ses couteaux, donnez lui un coup de pied; repartez, recommencez.
Le dixième ennemi : éviter la prise de la tortue en l'empèchant de rebondir sur les murs, quand vous lui aurez donné un coup encore.
Le onzième ennemi : éviter les boules de feu , montez en haut à droite, baissez vos, donnez un coup de pied, allez vers lui, éviter encore les boules de feu, donnez un coup de pied. Recommencez , puis c'est fini...
(DELAMBILY Sylvain)

KUNG FU

PC ENGINE

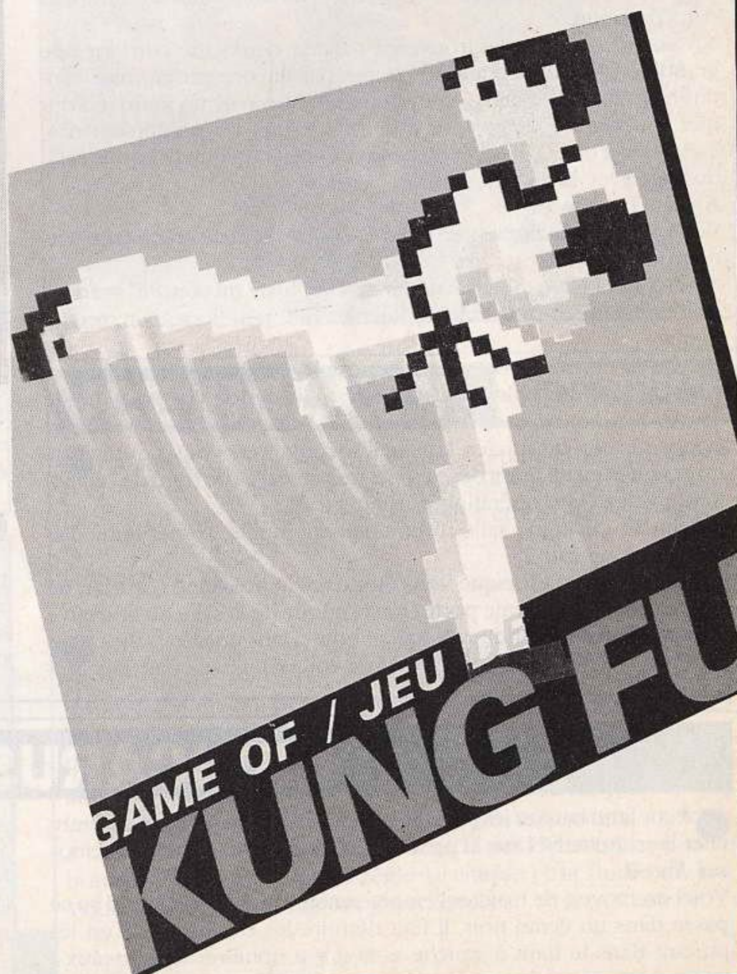
● Pour tuer les ennemis de fin d'étage
1 étage: il suffit de se baisser puis taper avec les pieds jusqu'à ce qu'il recule, alors reculez puis recommencez.
2 étage: se baissez pas trop près de lui quand il va lancer son boomerang, l'éviter et sauter en donnant un coup de pied et récidiver.
3 étage: approchez-vous de lui, sautez en donnant un coup de pied, si vous voyez qu'il va donner un coup de poing se baisser puis taper avec le pied, si vous voyez qu'il va donner un coup de pied, sauter en donnant un coup de pied.
4 étage: il suffit de baisser, et donner des coups de poings, quand il disparaîtra, avancer, quand vous ne pourrez plus avancer, se baisser puis donner des coups de poings, et des coups de points au ventre.
5 étage: donnez un coup de pied puis se baisser et donner des coups de poing.
Et vous aurez gagné, vous recommencez au début, le dragon marquera 1.
(Sébastien DURAND).

NINTENDO

● En donnant au douzième ennemi qui vient à votre rencontre un Jumpkick (saut plus coup de pied), vous aurez 5000 points. Mais ce truc ne marche pas quand il s'agit d'un lanceur de couteaux.

● 1) Lorsque TOM TOM tourne dans les airs, dans votre direction, appuyez sur le bouton "UP", cela fera sauter Thomas qui attaquera TOM TOM dans les airs.
2) Un bon moyen de gagner 5ØØØ extra points en battant 12 grippers en une seule lutte. Ceux, celles que vous envoyez ne comptaient pas plus que le lanceur de couteaux au TOM TOM. Alors laissez les passer et utilisez vos poings contre les grippers.
(Stéphane BALBIANO).

● Pour battre le Boss en personne autant de fois que vous le voulez, il faut simplement le marteler de coup de pieds dans les jambes il n'y resistera pas.
(CARRAYROU Robin)



LIFE FORCE

SEGA

1er tableau :

Au début détruire un maximun de vaisseaux pour obtenir des nacelles. Pour anéantir les nains de la mort, tirez dans la partie rouge. La plupart du temps, ce sont toutes les sortes de vaisseaux rouges qui donnent des nacelles. A la fin du tableau il y a un grand mur à détruire. Là allez tout en bas tout en continuant à tirer, vous trouverez une vie. Pour tuer le cerveau essater d'abord d'avoir le speed, puis pour que ca soit plus facile et plus rapide le laser. Tourner autour, jusqu'à ce que les nains soient en retard sur vous, puis tirez le plus possible dans l'oeil. Si cela n'est pas suffisant, refaire un tour et tirer. Recommencer jusqu'à ce qu'il meurt.

2éme tableau :

Toutes les bases lanceuses de missiles ou de vaisseaux peuvent etre détruites. Au début (après la série des petites navettes) le chemin se sépare en deux. Là, prendre à gauche c'est plus facile. Ensuite une pluie de météorites s'abat sur vous, rester en bas et les éviter de droite à gauche. Le chemin se sépare à nouveau en deux, prenez encore à gauche. Puis il se sépare en trois. Ne surtout pas prendre à gauche (c'est trop difficile) prendre au milieu ou à droite (c'est plus dur mais vous pouvez obtenir une nacelle). Puis sur les deux côtés et sur le milieu apparaissent des vaisseaux rouges. Les tuer et prendre les macelles. Le chemin se divise à nouveau en trois . Prendre au milieu, puis dès que le chemin est fini, détruire le vaisseau rouge qui est sur la droite, dans le grand mur se trouvent plusieurs macelles, se debrouiller pour avoir les missiles. Puis vous vous retrouvez dans une salle bleue. Détruire les vaisseaux et les lance-missiles (si vous avez l'arme missile ils s'occuperont de tout). Une fois tout cela fini, des boules apparaissent protégées par des barrières, se rapprocher le plus possible et tirer, éviter la boule, se remettre tout près et tirer. Recommencer jusqu'à ce que les trois boules aient explosés. Pour le chef , il faut absolument avoir le speed, sinon c'est très difficile. Essayer de tourner à la même vitesse que les tentacules et tirer dès que vous passez devant les barrières. Continuer jusqu'à ce qu'il explose.

3éme tableau :

Obtenir quelques nacelles. Après, les oiseaux de feu ne donnent plus des nacelles mais se transforment en boules de feu. Pour tuer les oiseaux, ils donnent à nouveau des nacelles. Pour éviter les grandes gerbes de feu, il faut voir d'où elles vont partir,(à chaque fois un petite flamme montre d'où elles vont partir). Se placer tout en bas car plusieurs gerbes de suite vont sortir du haut. Ensuite c'est le contraire elles vont sortir du bas. Obtenir des nacelles et prendre le laser. Essayer de le garder jusqu'au chef. Pour le tuer, gardez votre vaisseau complétement en arrière et suivre les mouvements de sa tête tout en tirant lorsqu'il ouvrira la bouche, vous le toucherez.

4éme tableau :

Obtenir les macelles et prendre les missiles, ils détruiront les disques rouges qui apparaitront sur les cotés. Essayer de sortir du "slalom" avec le laser, puis détruire les boules rouges avant qu'elles n'explosent par elles mêmes, car elles laissent s'échapper des disques bleux difficiles à éviter lorsqu'ils sont nombreux. Puis dès qu'il n'y en a plus, se mettre complétement en arrière car là se forment des toiles, il faut tirer dedans pour passer. Ensuite il faut détruir e une autre sorte de saules rouges les cinq premières sont faciles à anéantir car elles forment seulement leurs toiles. Mais les trois autres la forment, la défont, la forment. Ensuite prendre les nacelles et choisir ripple ou laser. Ensuite se mettre en bas de l'écran (les tirs ne pourront pas vous toucher) se déplacer seulement de droite à gauche pour éviter les cornes. Pour la tête de mort, tirer dans la bouche tout en évitant les missiles (ne pas s'occuper des jeux).

5éme tableau :

Lorsque des pierres lancent une grande droite de vaisseaux, tirer toujours au même endroit pour se frayer un chemin. Puis il y a une série de navettes bleues (je ne sais pas comment appeler ca), tirer dans le bas, certains donneront des nacelles. Après il y a des boules bleues qui sautent, il faut les détruire avant qu'elles n'explosent. Il y a un peu plus tard une grosse pierre avec quatre lances navettes, il faut les détruire et passer en bas. Lorsqu'il y a des chutes de pierres il faut rester au centre de l'écran (à peu près) Pour les trois gros vaisseaux , il faut tout d'abord penser à détruires les missiles oranges qu'ils envoient (cela donne des nacelles). Après être rentré dans le temple, il faut détruire les deux lance missiles. Pour les piliers il faut se glisser très rapidement entre eux, c'est trés difficlile. Mais c'est une question d'habitude. Après il y a un chemin en bas, il faut passer en haut en tirant dans le mur, il y a des nacelles puis il y a des séries de passages avec des nacelles, il faut se débrouiller pour resortir avec un laser et si possible une option. Quand le temple s'écroule, il faut se glisser à gauche pour ne pas être touché par les pierres. Pour Toutankhaman, il faut lui tirer dans les yeux tout en évitant ses boules.

6éme niveau :

Prendre des nacelles, pour avoir le laser. Pendant que les boules multicolors vous arrivent dessus, il faut tirer devant, tout en évitant à droite et à gauche. Détruire les vaisseaux rouges et prendre les missiles. D'abord rester au centre de l'écran, et tirer avec les missiles, cela détruira les lance missiles, puis les obus volants. C'est très pratique. Pour les statues, il faut leur tirer dans la bouche (pendant qu'elle l'ouvrent), jusqu'au chef. C'est la même technique pour le serpent, il faut rester tout en bas de l'écran et lui tirer dans la tête et plus particulièrement lorsqu'il attaque en piqué. Lorsqu'il est mort, il faut tirer très rapidement au centre du coeur. Mais cela n'est pas fini, vous devez encore affronter le slalom de la mort (c'est comme ca que je l'appelle). Il faut rester au centre de l'écran. Et voilà, c'est terminé...

(BUNOUF Guillaume)

● Dans la deuxième zone de terreur, après le troisième volcan qui vous lance des astéroïdes, ne tirez pas. De cette façon, vous devrez éviter moins de rochers indestructibles qu'auparavant.
(MURAT Cédric).

● Voici un code pour commencer avec 30 vies et quatre options spéciales. Sur la page de présentation tapez: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start.
(Gregory Candor)

LORD OF THE SWORD

SEGA

● Dans ce jeu de rôle, vous pourrez faire deux fois "continue". Cependant ne gaspillez pas vos vies. Voici le chemin a suivre pour reussir votre mission : Mais avant, vous devez savoir que pour obtenir les messages des hommes des villages, il faut fortement insister. Pour être sûr d'avoir le message, frapper six fois de suite à la porte. Voici le chemin à suivre pour espèrer reussir. Ici, on vous donne uniquement les endroits ou aller : par exemple quand vous lirez Cramborg, il faudra tuer le monstre.
HARFOOT,AMON,PHARAZON, AMON, ULMO, FOREST, ITHILE, CRAMBOG, ITHILE, DWARLE, LINDON, FALAS, AMON, HARFOOT, OZGUL, DWARLE, THE THARBADS, MT MORGOS. A ce moment là, vous avez accompli deux de vos trois missions. Pour accomplir la troisième, prenez les chemins que l'ordinateur a rajouté par magie. Ces chemins se trouvent a Pharazon, Amon, Balala Ravine et aussi a Rimens. Pour être couronné roi du pays, allez au chateau Varlin. C'est la fin du jeu.
(STEFANI JOHANN)

Je m'abonne à joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES



et j'économise 50F

En vous abonnant pour un an, vous payerez les 10 numéros de JOYSTICK 200F au lieu de 250F. Et vous serez sûr d'avoir votre JOYSTICK chez vous, sans vous déplacer et sans risquer de ne plus le trouver chez votre marchand de journaux.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO UN DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous pourrez gagner un cadeau. Chaque mois, 10 ABONNES sont tirés au sort et reçoivent un soft pour leur bécane. GRATUITEMENT ! De plus, l'abonnement JOYSTICK c'est aussi la possiblité de passer vos petites annonces A MOITIE PRIX !

C'EST L'AVANTAGE NUMERO DEUX DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous recevrez un somptueux cadeau : un dessin, série limitée, de Bruno BELLAMY, dédicadé au prénom de votre choix.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO TROIS DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant, vous recevrez également un CREDIT DE 60 MINUTES sur le serveur Minitel 3614 JOYSTICK (le prix de la connexion varie entre 10 et 20F de l'heure). Si vous n'avez pas de Minitel, vous pouvez offrir ces 60 minutes à un de vos copains.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO QUATRE DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous ferez partie du CLUB DES ABONNES et, de ce fait, vous serez consulté à chaque grande occasion, pour donner votre avis.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO CINQ DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

ILS ONT GAGNE UN SOFT POUR LEUR ORDI

BLAISE Jérôme
BOTREL Anthony
CLENET Cyril
CONSEL Eric
GLANGETAT Vincent
JEHANNO Yann
KRAU Laurent
LE BACCON Erwan
LEVILLAIN David
MARTIN Thomas

ABONNEMENT EUROPE 350 F
RESTE DU MONDE (par avion) 500 F

BULLETIN D'ABONNEMENT
(à retourner à JOYSTICK 53 avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE La Défense)

☐ **OUI !** Je veux bénéficier de tous les avantages de l'abonnement JOYSTICK et je joins un chèque de 200 F à l'ordre de JOYSTICK pour mon abonnement. JE VEUX QUE VOUS CREDITIEZ 60 MN sur votre serveur. Le PSEUDO :................ (Attention, pour bénéficier de ces crédits, il faut que le pseudo soit déjà validé sur le 3615 JOYSTICK).

☐ **OUI !** Je veux commander les anciens numéros de JOYSTICK HEBDO (10F par exemplaire et 30F pour le hors-série) et j'entoure les numéros choisis.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	~~17~~	~~18~~	~~19~~	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	H.S.	

☐ **OUI !** Je veux commander ces numéros de JOYSTICK MENSUEL au prix de 25F l'ex. 1 2 3 4 5 6

NOM ______________ PRENOM ______________

ADRESSE ______________

____

CODE POSTAL ⎵⎵⎵⎵⎵ VILLE ______________

ORDINATEUR ______________ DK ☐ K7 ☐

AVEZ-VOUS UN MINITEL ? OUI ☐ NON ☐

INDEX